Grande Maestro Ramas

16

IL RITORNO DI VASHNA



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

A Margaret Foden

ISBN 88-7068-418-0
Titolo originale: «Lone Wolf - The Legacy of Vashna»
Prima edizione 1991, Red Fox Children's Books

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

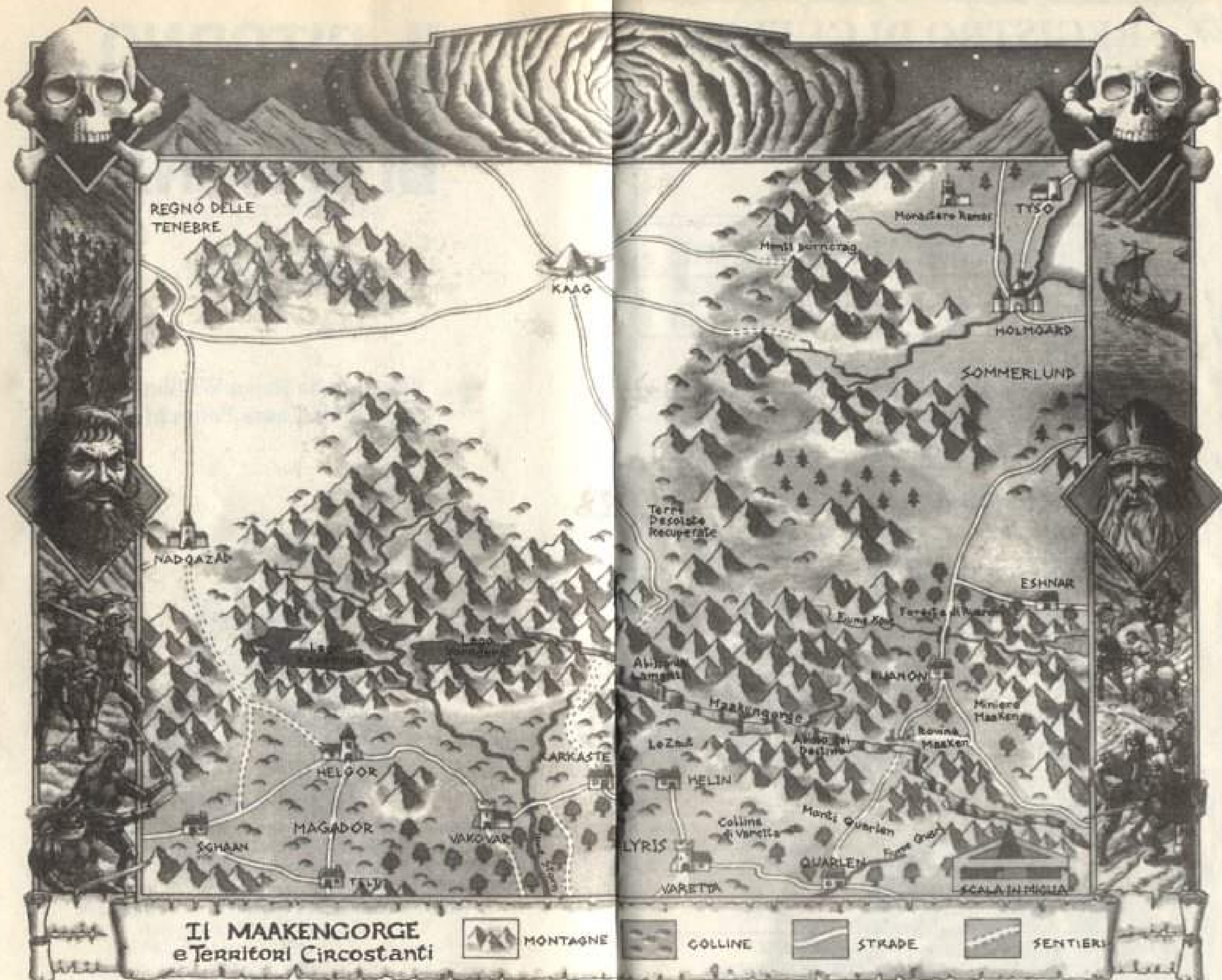
IL RITORNO DI VASHNA

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar



Edizioni E. Elle


REGNO DELLE TENEBRE
KAAG
TYSO
HOLMGARD
SOMMERLUND
Terre Desolate Recuperate
ESHNAR
NADGAZAD
Maakengorge
Miniere Maaken
Rovina Maaken
HELGOR
KARKASTE
HELIN
MAGADOR
SCHAAN
VAKOVAR
LYRIS
Colline di Varetta
Monti Quarlen
QUARLEN
VARETTA
SCALA IN MIGLIA
Il MAAKENGORGE
e Territori Circostanti
MONTAGNE
COLLINE
STRADE
SENTIERI

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI — NOTE

1

2

3

4

5
Quinta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine un'avventura di Grande Maestro Ramas

6
Sesta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine due avventure di Grande Maestro Ramas

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Coron d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA
(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 3 punti COMB.

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5075, e venticinque anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo, l'Arcisignore Gnaag, e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund Settentrionale. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'un l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una contro-of-

fensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da cinque anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Secondo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Secondo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca

del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Ma, contemporaneamente, molti cambiamenti stavano avendo luogo lungo i confini di Sommerlund. Nelle regioni a nord-est di Magador e del Maakengorge, i Maghi Anziani di Dessi e i Custodi delle Erbe di Bautar stavano cooperando nel tentativo di riportare quelle desolate terre vulcaniche alla fertilità e produttività originaria. Quello fu il primo tentativo di reclamare un territorio del Regno delle Tenebre. Ad ogni modo, malgrado i notevoli successi che ottennero in quelle regioni, in generale i loro progressi furono lenti e faticosi, ed essi si rassegnarono al fatto che i tentativi per porre riparo ai danni causati dai Signori delle Tenebre sarebbero dovuti continuare non per anni, ma per secoli.

In seguito alla distruzione dei Signori delle Tenebre di Helgedad, i Giak, le creature che formavano il grosso delle truppe di Gnaag, sono scappate nel Regno delle Tenebre a cercare rifugio nelle imponenti città-fortezza di Nadgazad, Aarnak, Gournen e Kaag. All'interno di queste infernali roccaforti del male è ora in corso una sanguinosissima guerra civile tra i sopravvissuti degli Xaghash (Signori delle Tenebre di grado minore) e i Nadziranim (adepti al culto diabolico della magia nera che una volta hanno servito ed aiutato alcuni capi dei Signori delle Tenebre). In virtù della loro posizione geografica, e poiché la guerra avviene all'interno, ciascuna di queste città-fortezza è isolata dalle altre e non costituisce una minaccia immediata per le genti delle Terre Libere. È opinione comune che, quando i Maghi Anziani e gli Herbalish raggiungeranno le mura di quelle roccaforti, i loro occupanti avranno ormai da tempo completato con le loro stesse mani la propria estinzione.

Da ogni altra parte, in tutto il Magnamund del Nord, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che l'epoca dei Signori delle Tenebre è finalmente finita. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e a Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Più di una volta le tue straordinarie facoltà sono state messe alla prova contro gli agenti di Naar, e te la sei

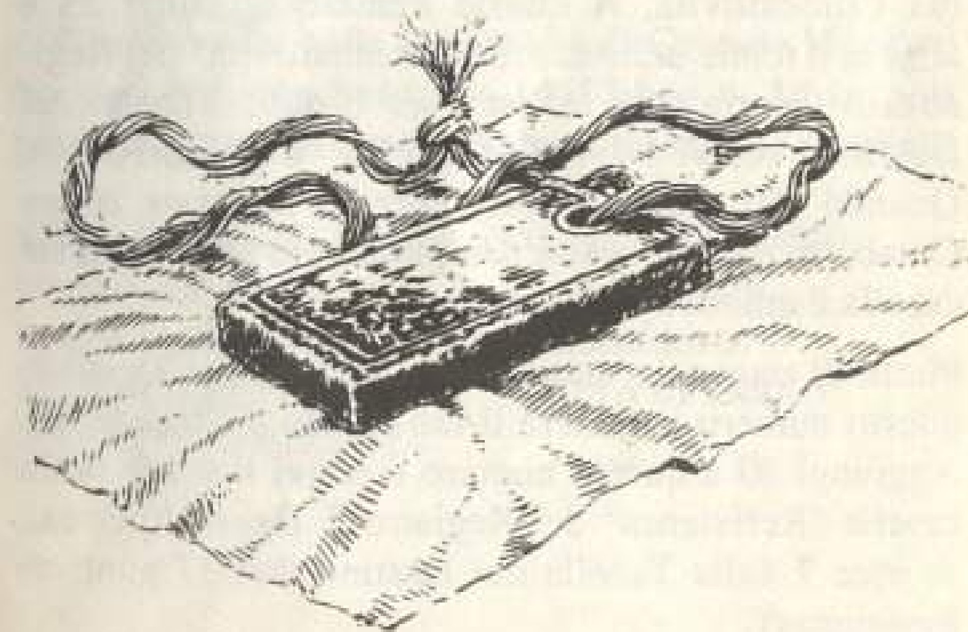
cavata sempre egregiamente. Ma le tue continue vittorie contro i servitori del Re delle Tenebre hanno aumentato il desiderio di vendetta di quest'ultimo. Recentemente Lord Rimoah ti ha consigliato maggior cautela, perché i suoi timori che Naar si stia preparandosi a colpire Sommerlund sono sempre più forti. I Maghi Anziani hanno ricevuto notizie preoccupanti da parte del Presidente Kadharian di Magador: qualcosa di strano sta avvenendo nelle parti settentrionali del paese, tra i territori montani che confinano con il Maakengorge. Strane tempeste, inusuali in questa stagione, hanno spazzato questa regione remota, e i cieli notturni sopra il Lago Vorndarol sono illuminati da diverse settimane da luci inspiegabili e misteriose.

Lord Rimoah teme che Naar stia progettando un piano per riportare in vita Vashna, il più grande dei Signori delle Tenebre, il cui spirito è rimasto intrappolato nei recessi più profondi del Maakengorge dopo la vittoria di Re Ulnar I di Sommerlund. La leggenda narra che, anche se il corpo di Vashna non esiste più, il suo spirito vive ancora. Si dice che egli stia aspettando il momento in cui verrà fatto risorgere, assieme alle sue truppe di fantasmi-guerrieri, per distruggere Sommerlund e la casata di Ulnar.

"È intenzione di Naar far risorgere Vashna dagli abissi del Maakengorge" ti spiega un ansiosissimo Lord Rimoah, mentre discutete la situazione tra le sicure pareti della sala a volta sotto il Monastero Ramas. "Dopo di che non ci sarà una sola parte del Magnamund che potrà dirsi sicura. Il fatto che la vittoria di Ulnar su Vashna non sia stata completa costituisce un grande pericolo per Sommerlund, e ho sempre temuto che un giorno o l'altro lo spirito del Signore delle Tenebre risorgesse... Se non ci muoviamo in fretta, la fine potrebbe essere vicina".

Per diverse ore tu e il tuo fidato consigliere discutete su cosa si possa fare per impedire la catastrofe. Decidete che la prima cosa da fare è capire di che natura sia veramente la minaccia di cui avete ricevuto notizia. Sei certo che le tue Arti Ramas ti potranno aiutare a risolvere questo mistero, perciò ti offri volontario e decidi di partire verso il Magador del Nord per investigare gli strani incidenti di persona. Dopo tutto, ci potrebbe essere una spiegazione perfettamente plausibile.

"Speriamo che sia così, Grande Maestro" dice Rimoah, "ma non dimenticare mai il pericolo che potrebbe nascondersi laggiù. Pregherò Ishir e Ramas affinché ti guidino e proteggano durante il viaggio, Lupo Solitario, e ti facciano tornare a casa sano, salvo e vittorioso".



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per cinque anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua prima avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività, A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-15), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi) puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO
SPADA DEL SOLE
ELMO D'ARGENTO
PUGNALE DI VASHNA
MAZZA INGIOIELLATA
ARCO D'ARGENTO DI DUADON
HELSHEZAG
COTTA DI FERRO

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a cinquanta metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulteriore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti sei avviato lungo un sentiero che nessun altro Grande Maestro Ramas è riuscito a percorrere con successo prima di te. La tua determinazione a diventare il primo Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza e possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori ti spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventurerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingerai oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della perfezione e al servizio del Bene. Possa la benedizione degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobile e coraggiosa ricerca.

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta dei Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

Arte Superiore della Guerra
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande

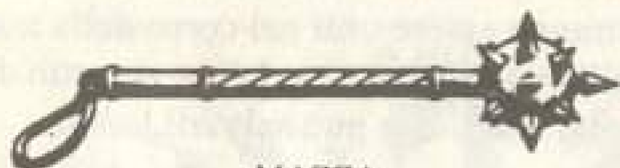
Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



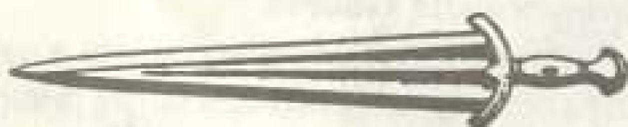
LANCIA



PUGNALE



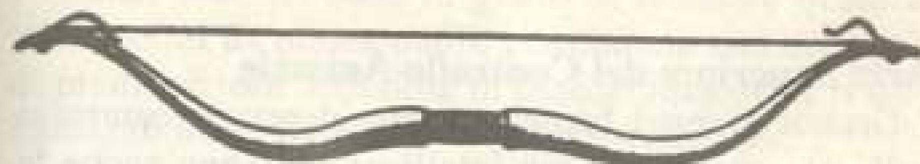
MAZZA



DAGA



MARTELLO



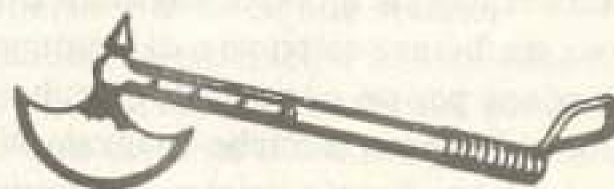
ARCO



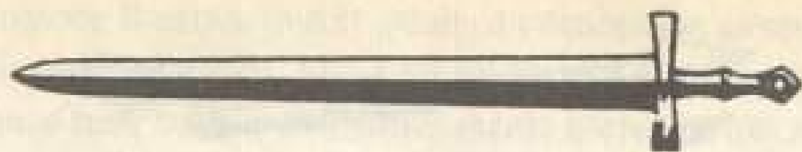
ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Arte Superiore del Controllo Animale
I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)
I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)
I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto
I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono una capacità di premonizione altissima in caso di imboscate o minaccia di imboscate in boschi o dense foreste.

Arte Superiore del Raggio Ramas
Quando si servono delle loro facoltà psichiche per attaccare il nemico, i Grandi Maestri Ramas possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività. Per ogni scontro nel quale viene impiegato il Raggio Ramas, i Grandi Maestri devono sottrarre soltanto 1 punto al loro punteggio di Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente).

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa

I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora di tempo. Questa particolare capacità di resistenza aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Telegnosi

(Divinazione avanzata)

Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare in forma di spirito senza grandi effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e la protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic

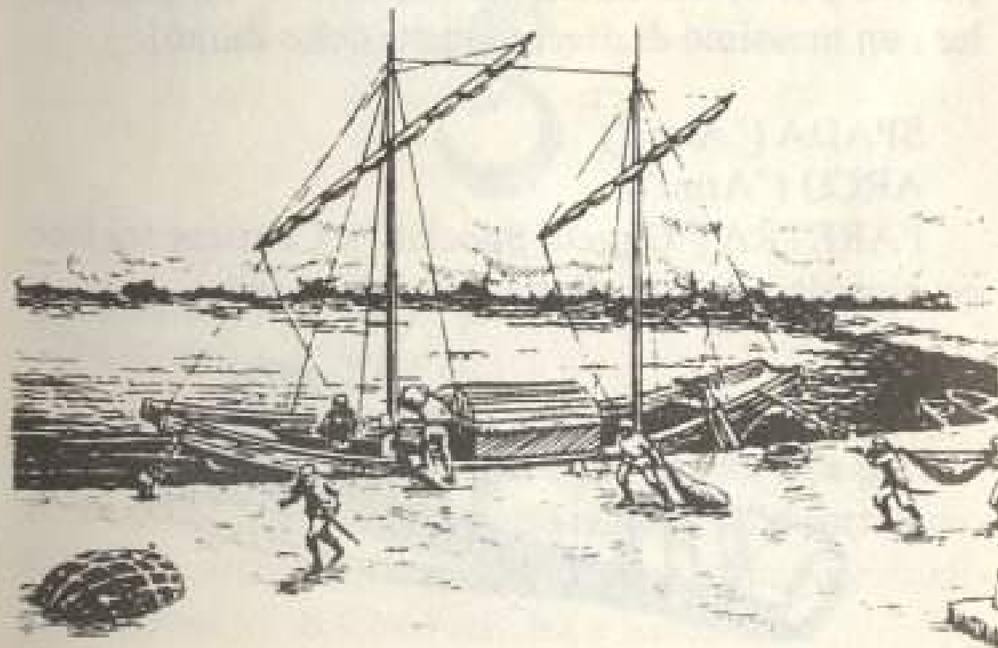
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito a imparare i principi rudimentali dell'arte magica da combattimento, la stessa che un tempo insegnavano i Vakeros, i guerrieri originari di Dessi. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza delle arti magiche dei Regni Antichi diventerà sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas

Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza di tale arte diventerà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine con successo questa missione - la quarta della serie di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas - potrai aggiungere un'altra Arte Superiore di tua scelta nel Registro di Guerra del prossimo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quattro iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività iniziale e 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Potrai tenere questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntive, le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Speciali che hai trovato e tenuto nel corso delle tue missioni nella prossima avventura di Grande Maestro Ramas, intitolata: *Il Signore della Morte di Ixia*.



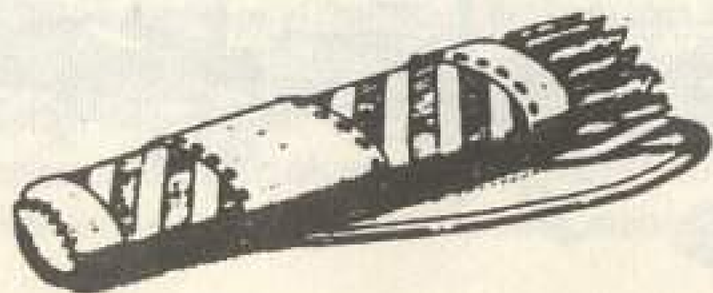
EQUIPAGGIAMENTO

Prima di lasciare il Monastero e di cominciare il viaggio verso Lencia, prendi con te una mappa (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-15), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 Corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere quattro degli oggetti di questa lista, aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. (Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino).

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ASCIA ("Armi")
4 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANCIA ("Armi")
PUGNALE ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 3 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

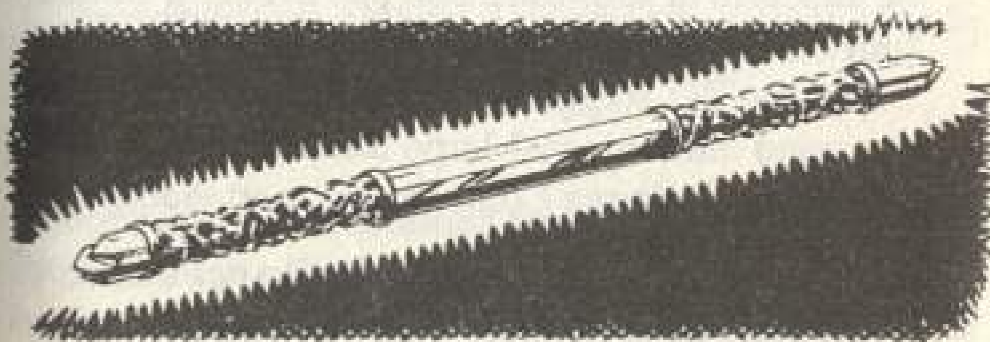
Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Qualsiasi oggetto utile che potrai prendere nel corso della tua avventura avrà le lettere iniziali scritte in maiuscolo (es.: Pugnale Dorato, Pendente Magico) o sarà chiaramente descritto come un Oggetto dello Zaino. A meno che non venga descritto come Oggetto Speciale, portalo nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 3 punti alla sua Combattività, portandola a 35.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +5 (35-30 = +5). Segna +5 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.
3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lupo Solitario e i Tigerwolf è +5. Se dalla Tabella del Destino esce un 2, il risultato di questo combattimento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 7 punti di Resistenza.
5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè
7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se

muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova alla fine del libro.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Il Magador Settentrionale, che confina con il Maakengorge, è notoriamente una regione pericolosissima. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine la prima impresa di Grande Maestro Ramas.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi in questa impresa.

Per Sommerlund e per i Ramas!

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone, sarai in grado di oltrepassare i Cancelli dell'Ombra e di esplorare la natura dei regni inferiori di Aon e del Pianeta Daziarn.

La natura di questi poteri e l'effetto che essi avranno sulle tue Arti Superiori verranno descritti nei prossimi libri di Lupo Solitario.

Se sei un Grande Maestro che ha raggiunto il rango di Signore del Sole, potrai beneficiare dei seguenti perfezionamenti:

Arte Superiore della Guerra
I Signori del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di accendere la punta di armi non magiche. Una tale arma ha il potere di infliggere 1 punto aggiuntivo di danno alla Resistenza del nemico in uno scontro vittorioso. Tale facoltà non può essere usata con armi di legno come le aste.

Arte Superiore dell'Assimilazione
I Signori del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di attenuare i contorni dei propri corpi e di renderli difficilmente distinguibili. Ciò aumenta le possibilità di evitare proiettili magici e non magici scagliati contro di loro.

Arte Superiore del Fiuto
I Signori del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di vedere la luce nel suo spettro, ovvero di vedere strutture complesse generate dal calore anche nell'oscurità totale. Sono anche in grado di vedere attraverso lo spettro dei raggi ultravioletti.

Arte Superiore del Raggio Ramas
I Signori del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di lanciare il Laser Ramas, un fascio di intensa energia psichica capace di attaccare psichicamente nemici animati e inanimati. Questa forma di attacco psichico è più efficace del Raggio Ramas, del Raggio Psichico e dello Psicolaser. Puoi far perdere al nemico da 2 a 18 punti di Resistenza in un solo attacco. Comunque, l'impiego del Laser Ramas fa perdere al Signore del Sole 4 punti di Resistenza e non può essere impiegato assieme ad altre forme di attacco psichico.

Arte Superiore della Telegnosi
I Signori del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di alterare il peso del loro corpo per oltrepassare diversi tipi si superficie: acqua, fango, lava, sabbie mobili. Il tempo di durata e il grado di impiego aumentano mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic
I Signori del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di usare i seguenti incantesimi di battaglia dei Maghi Anziani:

Penetrazione - Aumenta l'energia penetrativa di ogni freccia, dardo o proiettile lanciato da un Signore del Sole.

Energia - Permette a un Signore del Sole di scaricare una forza elettrica in qualsiasi cosa egli tocchi. Tale incantesimo ha un effetto simile a quello della "Mano di Fuoco", ma è più facile da controllare e convoglia con maggior precisione l'energia impiegata. Inqltre è necessario toccare la cosa o il nemico affinché l'incantesimo abbia effetto.

La natura di altri perfezionamenti e il modo in cui essi modifichino le tue Arti Superiori ti verrà spiegata nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" delle prossime avventure di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado)**.
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

1

Trascorri le ore che ti separano dalla partenza in compagnia del tuo fido consigliere, Lord Rimoah. Dopo aver discusso ampiamente della missione, ti dedichi ai preparativi per il lungo viaggio verso Magador. Lord Rimoah ti consegna una pergamena contenente un messaggio del Presidente Kadharian con il quale egli ti invita a udienza a "discutere dei commerci esistenti tra Sommerlund e Magador"; ciò servirà a giustificare ufficialmente il tuo viaggio, nel caso ve ne fosse bisogno. Inoltre, per tenere il più possibile segreta la tua missione, decidi di non indossare la tunica Ramas preferendo dei semplici abiti da artigiano: delle brache di lana, una tunica di morbida pelle e un mantello. Così vestito, e aiutato dalle tue innate facoltà Ramas della sparizione, sei sicuro di riuscire a raggiungere Helgor, la capitale del Magador, senza attirare l'attenzione di indesiderati osservatori.

A cavallo, il viaggio a Helgor richiede circa cinque settimane; la tua prima idea era stata quella di chiedere ancora una volta un passaggio al tuo amico Banedon, il Capo della Corporazione, ma lo *Skyrider* - la sua navicella spaziale - è già impegnata in una missione nella terra di Bhanar, nel Magnamund meridionale, e Banedon non sarà di ritorno a Sommerlund prima della fine dell'anno.

Ormai rassegnato all'idea di un lungo viaggio a cavallo, mandi a chiamare un garzone dalle stalle per far sellare Tempesta, un magnifico stallone regalatoti dall'Elettore Manatine di Palmyrion in segno di gratitudine dopo la tua vittoria sui Druidi Ceneresi di Ruel. La sua forza, la sua intelligenza e il suo spirito indo-

mabile ti ricordavano così tanto il tuo vecchio tutore Ramas - Falco della Tempesta - che hai deciso di chiamare il cavallo come lui. Ma, come Rimoah ti fa subito notare, un animale tanto magnifico farebbe sorgere sicuramente dei sospetti, specialmente se a cavalcarlo è un umile artigiano. Perciò, malgrado la comprensibile riluttanza, fai preparare un altro cavallo, uno stallone forte anche se meno splendido di Tempesta, di nome Bracer.

Vai al **105**.



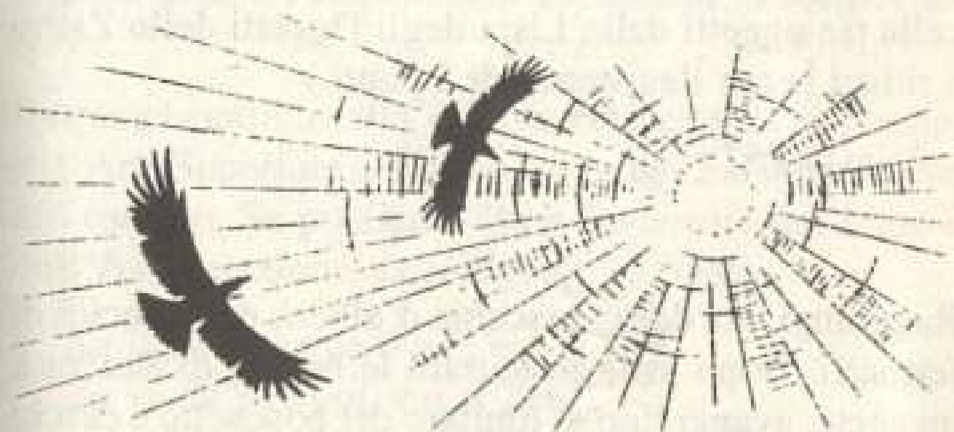
2

Un bastardino con un occhio solo, accucciato di fronte alla taverna, sta fissando con sguardo testardo la finestra al primo piano dalla quale stai osservando i Vakovariani.

Servendoti delle tue innate facoltà Ramas gli ordini mentalmente di farla finita con quel suo abbaiare infernale, e lui risponde al tuo comando scappando lungo la strada, spaventato come se avesse visto un fantasma. Ma i suoi guaiti hanno già attratto l'indesiderata attenzione di alcuni briganti intenti a saccheggiare alcune rovine vicine; i banditi si avvicinano ed entrano nella locanda, ansiosi di scoprire chi o cosa ha fatto scappare il cane così all'improvviso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 9, vai al **329**.
Se è 10 o più, vai al **211**.



3

Nell'attimo in cui uccidi le prime due creature, i loro colpi si dissolvono in una nube di vapore. Anche la terza creatura, una volta eliminata, dà origine a una nube che si unisce a quella delle altre due e poi si allarga sempre di più fino ad avvolgere completamente l'isola di basalto e l'intera pianura infuocata.

Cammini attraverso questo mare di nebbia grigia per quella che a te sembra un'eternità fino a quando non percepisci che qualcosa sta volteggiando sopra la tua testa. Dapprima pensi che siano le creature dalle ali dorate, ma poi capisci che non è così: si tratta di una sola creatura, la quale si sta servendo di facoltà psichiche potentissime per trovarti.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **31**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **106**.

4

Un fascio colpisce il tuo Zaino. La forza dell'impatto ti solleva da terra e ti fa rotolare sul pavimento. (Cancella tre oggetti dalla Lista degli Oggetti dello Zaino e riduci la tua Resistenza di 2 punti.)

Vai al **157**.

5

Raggiungi una densa macchia d'alberi, dove decidi di fermarti. Dopo aver assicurato le briglie di Bracer a un abete, avanzi fino al limitare del boschetto e cerchi di vedere chi sono i tuoi assalitori: una dozzina di briganti armati di archi e spade stanno sbucando dalla vegetazione del sottobosco e si stanno dirigendo verso il tuo nascondiglio.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **330**.
Altrimenti, vai al **136**.

6

Nell'attimo in cui completi correttamente la sequenza, un basso ronzio comincia a risuonare nel livello più alto del piedestallo, il quale si apre a rivelare un base di cristallo esagonale con un foro circolare nel centro. I tuoi sensi Ramas ti informano che, inserendo la punta dell'Asta della Morte nel foro, chiuderai il cancello dell'ombra sotto il grande arco.

Tremante per la paura e l'emozione, sollevi l'asta sopra la tua testa e la cali con forza nel foro.

Vai al **246**.

7

Ti tuffi oltre le macerie e le travi di legno marcito con la speranza di atterrare nella strada sottostante, ma il fascio d'energia colpisce l'edificio proprio mentre sei a mezz'aria, e l'impeto dell'esplosione ti scaglia altrove.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto *e* dell'Assimilazione, aggiungi altri 2 punti.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **299**.
Se va da 7 in poi, vai al **266**.

8

Ti trovi a poche miglia dal villaggio quando sei costretto ad abbandonare il sentiero e a nasconderti. Davanti a te vedi una banda di briganti Vakovariani accampata su un ponte di legno attraverso il quale il sentiero passa sulla riva opposta di un torrente impetuoso. Piuttosto che rischiare uno scontro, segui questo affluente del Fiume Storn fino a quando, un miglio più in basso, non trovi un punto in cui le acque sono più basse. Attraversi il fiume a cavallo, fai un'ampia deviazione e poi torni sul sentiero, avendo così accerchiato l'accampamento dei banditi. Il sentiero a poco a poco discende verso le casupole bruciate e in rovina di Vorn, tristemente ammassate attorno al molo di pietra grigia. Dei banditi Vakovariani hanno preso

possesso del villaggio abbandonato, perciò decidi saggiamente di lasciare il sentiero, nel caso vi sia qualche loro sentinella in giro. Un boschetto di faggi ti offre un ottimo nascondiglio per il tuo cavallo; leghi le briglie a un albero, poi raccogli un po' d'erba e delle radici e le posi a terra vicino alla bestia, affinché essa si possa nutrire mentre sei via.

Non hai difficoltà ad entrare a Vorn senza essere visto. Dal primo piano in rovina di una locanda che si trova alla periferia del villaggio, osservi con attenzione l'accampamento Vakovariano. I briganti sembrano intenti a saccheggiare le rovine e a trasportare il bottino in una barca di pescatori ormeggiata alla banchina. Stai osservando attentamente la barca quando all'improvviso vieni distratto da un abbaiare di cane.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **281**.

Se non possiedi questa disciplina, vai al **2**.

9

Arma alla mano, esci anche tu dalla finestra. Ti aspetti di venire attaccato non appena posi piede a terra, e invece il balcone è completamente deserto: l'uomo è svanito nel nulla. Poi i tuoi occhi notano un movimento sul tetto di fronte: è l'arciere, il quale è riuscito a balzare sul tetto dell'edificio di fronte e ora si sta dirigendo verso il quartiere nord.

Con l'agilità di una pantera, balzi anche tu e senza fermarti un solo secondo parti all'inseguimento dell'assassino, fino a quando non raggiungi il tetto piatto di un magazzino in fondo al Sentiero delle Taverne; qui una trave di legno lunga quindici metri è stata sistemata a collegare la grande terrazza al tetto di fronte. L'uomo attraversa di corsa la trave e poi la fa cadere di sotto per impedirti di seguirlo.

Se sei deciso a proseguire e decidi di saltare dall'altra parte, vai al **42**.

Se invece preferisci non saltare, vai al **191**.

10

Sentendoti pronunciare il numero esatto, Shamath indietreggia come colpita da un fulmine. Sei riuscito a sconfiggerla, e l'umiliazione subita è come un colpo di spada per la Demonessa.

Essa comincia a tremare. Poi, all'improvviso, un geyser di fiamma esplode dal pavimento e avvolge il suo corpo a forma di verme. Guardi esterrefatto mentre i sottili tentacoli di carne si anneriscono e cadono a terra, a formare un mucchietto di cenere incandescente.

Vai al **261**.

11 *(fig. 1)*

Ti avvicini cautamente al circolo di massi, portando con te il tuo cavallo intirizzito dal freddo. Attraverso una breccia tra i massi vedi un branco di otto sciacalli che si sta nutrendo di una carcassa di avvoltoio Durncrag, un volatile da preda. Intenti a ripulire la carcassa dell'uccello, le bestie non si accorgono della tua presenza fino a quando non avvertono l'odore del tuo cavallo.

Con ululati che ti ghiacciano il sangue nelle vene, gli sciacalli abbandonano la carcassa e avanzano attraverso la breccia tra i massi, attirati dall'odore di carne di



(fig. 1) Gli sciacalli si dirigono verso di te.

cavallo. Sembrano capire che la bestia è indebolita e che quindi costituisce una facile preda. Il destriero si spaventa e si rizza sulle zampe posteriori, mentre quelle anteriori scalciano in aria, pericolosamente vicine alla tua testa. Così, quando il primo sciacallo attacca, ti ritrovi costretto a tenere con una mano le redini, mentre con l'altra devi combattere.

Sciacalli di Vorndarol:

Combattività 42 — Resistenza 38

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Guerra e che tu non abbia raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, devi togliere alla tua Combattività 5 punti soltanto per la durata di questo combattimento.

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri, andando al **222**.

Se vinci questo combattimento, vai al **347**.

12

Alle prime luci dell'alba, le condizioni metereologiche sono completamente mutate: la tempesta è finita, e ora il cielo è limpido e luminoso, ma all'orizzonte puoi ancora vedere i fulmini balenare, mentre riesci a sentire il lontano rombo dei tuoni echeggiare tra le montagne.

Dopo aver asciugato il tuo equipaggiamento e aver curato le ferite e abrasioni di Bracer, sali in groppa al cavallo e ti avvii lungo il sentiero fangoso, che le acque dell'inondazione hanno quasi completamente cancellato. La terra umida manda vapori sotto il calore del sole mattutino, mentre nell'aria vi sono ancora percepibili i rimasugli di elettricità.

Prosegui il cammino attraverso le colline senza fermarti sino a quando, poco dopo mezzogiorno, non vedi una specie di capanna che si erge ai bordi di una palude. I tuoi sensi Ramas ti comunicano che la capanna è occupata; incuriosito da quella inaspettata presenza, decidi di scoprire chi la abita. Smonti da cavallo e lasci che Bracer pascoli ai bordi della palude, mentre avanzi a piedi verso la casupola. Ti trovi a sei metri da essa quando la porta di legno marcio si spalanca all'improvviso, e tu vedi un uomo anziano in piedi sulla soglia. L'uomo ti sta sorridendo.

Se hai visitato la città di Varetta, la città di Tahou, o una capanna sul Ruanon Pike in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **220**.

Se non hai mai visitato nessuno di questi posti, vai al **53**.



13

L'uomo comincia a scendere lentamente fino a quando non si trova a meno di tre metri da te, la freccia nell'arco sempre puntata contro il tuo petto. Capisci immediatamente che egli è un esperto cacciatore e, a giudicare dalla bellissima pelliccia e dal magnifico arco, uno che raramente manca il bersaglio.

I tuoi muscoli sono tesi, e così anche i tuoi nervi, pronto come sei a balzare di lato e toglierti dalla traiettoria della sua freccia, nel caso egli decidesse di rilasciare la fune dell'arco. Ma poi lo sconosciuto dice qualcosa che ti fa pensare che, forse, egli non ha intenzione di ucciderti.

"Non sei affatto un bandito. No, per tutti i fulmini! Mi sembri proprio un Sommerliano!"

Vai al **340**.

14

Furtivo come un'ombra, ti muovi attraverso la vegetazione del sottobosco; mentre ti avvicini al capo dei briganti, lo senti imprecare contro l'incompetenza dei propri uomini e lo vedi colpire con un pugno il tronco d'albero caduto. Poi, senza preavviso, l'uomo si volta per prendere qualcosa da uno zaino, che si trova poco più in là sul terreno, e immediatamente i suoi occhi di falco ti scorgono. Tu ti lanci in avanti per attaccare, ma ormai hai perso l'elemento "sorpresa". Parando il tuo primo colpo, il brigante grida ai suoi compagni di venire ad aiutarlo.

Capitano dei Briganti Vakovariani:
Combattività 33 Resistenza 32

Puoi evitare questo combattimento dopo due scontri andando al **312**.

Se vinci, e il combattimento dura cinque scontri o meno, vai al **145**.

Se vinci, e il combattimento dura sei scontri o più, vai al **25**.

15

Servendoti delle tue facoltà Ramas, cerchi di fermare l'attacco della creatura con un forte comando psichico. La bestia rallenta la corsa, confusa da istinti chiaramente contrastanti, ma è dotata di una forza di volontà straordinariamente forte che potrebbe avere la meglio sui tuoi poteri mentali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni rango dell'addestramento di Grande Maestro Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Difensore Ramas.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **336**.
Se è 6 o più, vai al **306**.

16

Spingi i talloni nei fianchi di Bracer e lo guidi verso il vicolo, nel quale l'unica debole luce visibile è quella che filtra attraverso le crepe nelle imposte di legno delle finestre. Giungi infine a un incrocio illuminato da un'unica lanterna. Stai cercando di decidere quale direzione prendere quando all'improvviso un furtivo movimento nel buio attira la tua attenzione. Dall'ombra di una porta vedi sgusciare una donna dalla pelle chiara, avvolta in un mantello di velluto nero orlato di seta.

"Non è notte da passeggiate, questa" ti dice lei con voce melliflua e seducente, "di certo sei in cerca di compagnia..."

Le dici di non averne alcun bisogno, poi volti il cavallo e fai per andartene quando all'improvviso non riesci più a muoverti: ti senti trafitto, immobilizzato dallo sguardo di lei. Gli occhi della donna sembrano vibrare innaturalmente di un pallido fuoco verde: sta usando un incantesimo per stregarti. Istintivamente fai ricorso alle tue innate facoltà Ramas per cercare di resistere, ma la magia di cui la donna si serve è incredibilmente forte.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **346**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **290**.



17

Scendi lentamente verso la radura, affidandoti alle tue facoltà di mimetizzazione mentre passi furtivo da un masso all'altro per evitare di essere visto. Ti trovi a meno di dieci metri dalla carcassa quando all'improvviso senti il rumore della pelle che striscia sulla pietra. Ti volti per vedere di cosa si tratta, e subito una voce d'uomo ti ingiunge: "Non muoverti!"

Due massi più in là, alla tua sinistra, vedi un uomo dalla barba grigia, vestito di pelliccia e armato di un

arco, ora carico. La freccia è puntata dritta contro il tuo cuore.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri usarla, vai al **201**.

Se non possiedi quest'Arte o preferisci non usarla, vai al **280**.

18

Oltre la pianura, la pista scende ripidamente verso un denso boschetto di pini. Pozzanghere bianche come il latte punteggiano questa parte del sentiero, alcune delle quali sorprendentemente profonde, e rendono la discesa ancora più difficile. Quando raggiungi il boschetto, il tuo cavallo ha bisogno di un po' di riposo.

Smonti di sella e, nell'afferrare le redini, noti che il tuo Zaino è aperto. Controlli i contenuti e scopri di avere perduto uno degli oggetti in tuo possesso. (Cancella il secondo oggetto della lista degli Oggetti dello Zaino. Se possiedi solo un oggetto, devi cancellarlo.)

Non appena il tuo cavallo s'è un po' riposato, rimonti in sella e ti avvii verso il boschetto di pini a est.

Vai al **300**.

19

I tre fantasmi si lanciano in mezzo agli alberi come per dare la caccia alle linci in fuga, ma poi all'improvviso si fermano e tornano all'entrata della grotta.

Percepisci una presenza ostile, la presenza di una mente malvagia che sta diventando sempre più forte mano a mano che le tre creature si avvicinano. Fai ricorso alle tue facoltà psichiche Ramastan per erigere un muro difensivo attorno alla tua mente e proteggerla dall'attacco, ma i fantasmi lanciano un poderoso attacco che riesce a penetrare il tuo scudo psichico: perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **205**.

20

Nell'attimo in cui oltrepassi l'arcata, senti una sorta di scossa elettrica attraversare il tuo corpo, mentre tendini di energia bianco-azzurra, simili a serpenti di luce incandescente, si calano dal bordo dell'arcata verso l'elsa del Pugnale di Vashna. Un'esclamazione di stupore soffocato si leva dagli accoliti, udibile persino al di sopra dell'ululare del vento.

"C'è un intruso tra di noi" grida Cadak, alzando l'asta magica contro di te con fare accusatorio. Combatti contro l'effetto paralizzante della corrente ed estrai il pugnale; per un attimo la corrente si indebolisce mentre viene assorbita e neutralizzata dalla lama nera del Pugnale, ma poi la punta della bacchetta di Cadak si accende di una fiamma purpurea e la corrente si intensifica di nuovo, indebolendo pericolosamente il tuo corpo.

Vai al **228**.

21 *(fig. 2)*

Entri, e non appena metti piede nella taverna il cicaleccio della conversazione cessa momentaneamente, mentre tutti gli occhi si voltano verso di te. Per un attimo ti senti studiato da capo a piedi, poi gli astanti perdono interesse per la tua persona, il cicaleccio riprende e gli occhi ti abbandonano. Scendi una pic-



(fig. 2) Una cameriera poco attraente ti serve una birra.

cola rampa di scale e ti fai strada in mezzo a una folla rumorosa fino a raggiungere il banco sporco di birra. Una cameriera non particolarmente attraente sbatte un boccale di fronte a te e poi lo riempie di birra schiumante.

"Il primo boccale lo offre la casa" dice con una specie di ghigno, "il resto lo paghi tu, capito?" Fai un cenno d'assenso con il capo e sorseggi la birra acquosa mentre osservi la clientela che affolla la locanda: non quel che si dice una bella compagnia. Il Saggio Gobbo è una taverna di pessima reputazione, persino nei malfamati quartieri nord di Helgor. Le sentinelle della città non fanno mai la ronda lì; una bustarella al capo delle guardie fa sì che la polizia non passi mai da queste parti. L'ordine, o ciò che passa per legge, è mantenuto da Chegga, il proprietario della locanda, e dai suoi due figli, Zhola e Gorgan.

Finisci la tua birra, e la cameriera torna per riempire il tuo boccale.

"Sarebbe una Corona d'Oro" ti dice, tendendo un palmo sporco e indurito. Posi la corona sul banco e, quando la donna allunga la mano per prenderla, tu le afferri il polso per impedirle di andarsene.

"Dov'è Smudd? È qui stasera?" chiedi.

"Laggiù" grugnisce lei, indicando un'alcova buia sul retro della taverna, "e ora lasciami andare, o chiamo Chegga".

La lasci andare con calma, prendi il boccale di birra e ti avvii lentamente verso il posto dove siede Smudd. Egli è in compagnia di una ragazza e non si accorge

di te fino a quando non posi il boccale sul tavolo. Il rumore lo fa sobbalzare, e immediatamente la sua mano scende sull'elsa della spada.

C'è qualcosa di disperato in lui che ti ricorda un topo in trappola. Se vuoi evitare uno scontro, devi fare o dire qualcosa per calmare la sua ansia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **294**.

Se decidi di offrirgli del denaro, vai al **169**.

Se preferisci offrirgli uno degli Oggetti dello Zaino, vai al **108**.

22

Il sospetto dell'Anziano si trasforma presto in ira. Egli afferra il tuo abito e lo tira, rivelando così i tuoi pantaloni e la tua tunica di pelle. Riconoscendone immediatamente le origini sommerliane, lancia un grido soffocato per la sorpresa e lo shock quando capisce chi sei veramente.

Vai al **314**.

23

La grotta sembra un rifugio sicuro, ma una sensazione di disagio ti turba l'animo, mentre un brivido corre lungo la tua spina dorsale: il tuo sesto senso ti sta comunicando che un pericolo è vicino. In piedi sull'entrata della caverna, fai correre lo sguardo intorno, lungo le colline battute dalla tempesta, ma dopo un po', non riuscendo a vedere niente, ti volti e ti sistemi per la notte. La fatica e quelle strane tempeste devono averti affaticato i sensi più di quanto pensassi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni rango superiore a quello di Grande Guardiano Ramas che hai raggiunto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **264**.

Se è 6 o più, vai al **125**.

24

Scivoli via dalla processione ed entri nella capanna senza essere visto. Sul tavolo sono ammassati le seguenti armi:

Spadone
Ascia
Daga
Faretra
4 Frecce
Arco
3 Pugnali
Asta

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Dopo aver soddisfatto la tua curiosità, ti allontani dalla capanna e ritorni nella processione.

Vai al **218**.

25

Il capitano dei briganti grida forte e si afferra la ferita che gli hai inferto. I suoi occhi roteano verso l'alto e, mentre egli cade morto ai tuoi piedi, tu vedi i suoi uomini emergere dai pini circostanti. Piuttosto che

combatterli decidi di scappare, fermandoti soltanto a raccogliere lo zaino. I briganti cominciano ad inseguirti ma ben presto perdono le tue tracce e, seppur a malincuore, sono costretti a rinunciare.

Vai al **247**.



26

I pochi accoliti sopravvissuti se la danno a gambe. Gli effetti dell'Asta della Morte sono chiaramente visibili e ben raccapriccianti sui corpi di coloro che sono caduti sotto i suoi colpi: i cadaveri, completamente privi di sangue, sono ridotti infatti a un mucchietto di ossa e di pelle. Hai vinto il combattimento, ma non senza conseguenze. In aggiunta ai punti di Resistenza persi durante la lotta, ora perdi altri 5 punti di Resistenza per gli effetti negativi che l'Asta ha avuto sul tuo organismo.

Se la tua Resistenza è più di 0, vai al **278**.

27

Purtroppo la tua freccia non raggiunge il bersaglio: si conficca nello stipite della finestra mentre l'arciere riesce a scappare sul balcone.

Se decidi di proseguire l'inseguimento, vai al **9**.
Se invece preferisci rinunciare, puoi uscire dalla taverna attraverso la porta principale al **231**.

28

Il tuo rifiuto di attraversare l'arcata fa sorgere molti sospetti. Uno degli accoliti anziani avanza verso di te e ti ingiunge di pronunciare le parole del tuo giuramento 'come un autentico adoratore di Vashna'. Alla tua resistenza, egli estrae un pugnale e impreca contro la tua insubordinazione. Istintivamente afferri il polso dell'accolito e lo disarmi, ma gli dai così il tempo di gridare. Cadak risponde immediatamente, e un'ondata di energia elettrica erompe dalla punta della sua asta magica e raggiunge la tua spina dorsale, paralizzandoti da capo a piedi: perdi 8 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **239**.

29

A poco a poco le nuvole si serrano nuovamente e la tempesta riprende a infuriare. Senti un basso grido portato dal vento e ti volti per vedere Cadak, furente d'ira, che sta scendendo dal piedestallo di cristallo tenendo la sua asta magica come una lancia; egli si avvicina di una ventina di passi e batte la terra pregna d'acqua per due volte. Al secondo colpo un ombrello di luce spettrale esplode sopra in cielo e cala verso il basso a circondarvi.

"Niente potrà fermare l'arrivo di Shamath!" grida Cadak, gli occhi accesi di una luce folle. "Sei solo riuscito a ritardarlo, Lupo Solitario, null'altro. Non l'hai fermata, e presto essa poserà il suo piede sul suolo del Magnamund. Allora Vashna avrà la sua vendetta!"

Esamini rapidamente le pareti dell'ombrello di luce in cerca di una crepa o di qualcosa che ti permetta di scappare.

"Non riuscirai a sfuggirmi, questa volta" grida l'Arcidruido, come se avesse letto nella tua mente. "Non fin quando sono vivo io".

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **135**.

Se decidi di attaccare l'Arcidruido Cadak servendoti dell'Asta della Morte, vai al **213**.

Se decidi di attaccare Cadak con l'Arco e le Frecce, vai al **109**.

Se decidi di non fare niente di tutto questo, vai al **252**.

30

Percepisci una presenza ostile, la presenza di una mente malvagia che sta diventando sempre più forte mano a mano che le tre creature si avvicinano.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **142**.

31

Rimani perfettamente immobile e ti concentri nel tentativo di raggiungere il trance necessario per effettuare il passaggio dallo stato di coscienza a quello di animazione sospesa. Hai l'impressione di scivolare nel sonno, mentre il tuo corpo si disanima completamente.

Sopra di te la creatura sonda la nebbia in cerca di qualche segno di vita; non riuscendoci, essa abbandona questa zona e si dirige altrove, in cerca di qualche preda per nutrire i propri piccoli. Senti il battito delle grandi ali della bestia allontanarsi a poco a poco, dopo di che abbandoni il tuo stato di trance e ti risvegli di soprassalto.

Vai al **233**.



32

Il sentiero si allontana tortuosamente dal Lago Vorndarol e sale lentamente fino a una pianura rocciosa coperta di densi cespugli, sui rami dei quali vedi

appollaiati alcuni volatili dall'aspetto piuttosto triste, intenti a nutrirsi di bacche rossastre. Mentre passi accanto agli arbusti, allunghi la mano per afferrare una manciata di queste bacche dal profumo dolciastro.

Se decidi di provare ad assaggiarle, vai al **293**.

Se decidi di gettarle via e continuare il viaggio, vai al **18**.

33

Il vicolo è molto buio, ma ciò non ti causa problemi. Servendoti delle tue facoltà Ramastan del fiuto, riesci a seguire la strada senza problemi. Il tuo cavallo non è altrettanto dotato, ma si fida della tua guida e riesce ad evitare i detriti e i vetri rotti che coprono l'acciottolato.

Stai per avvicinarti alla fine del vicolo quando senti il *click* di un chiavistello che si apre. Ti fermi e da un'arcata alla tua sinistra vedi emergere due uomini: uno è magro e parzialmente calvo; l'altro è un buzzurro con grandi orecchie e capelli biondi e sporchi. Hanno in mano dei pugnali e avanzano verso di te con uno sguardo omicida negli occhi.

Estrai silenziosamente l'arma. Qualche attimo più tardi, quando la reinfoderi, è sporca del sangue dei due malandrini. Cerchi nelle loro tasche e trovi sei Corone d'Oro e cibo a sufficienza per un Pasto. (Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro d'Azione.)

Ansioso di allontanarti, rimonti a cavallo e ti dirigi verso la strada che si trova alla fine del vicolo.

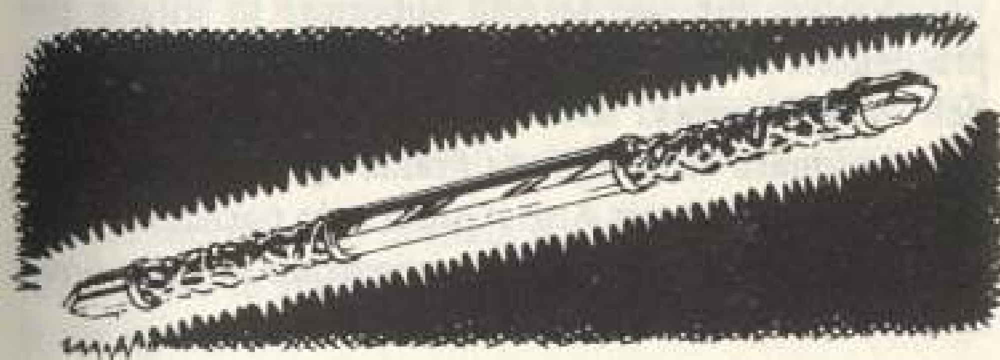
Vai al **16**.

34

Ti scansi di lato per evitare l'ondata di guerrieri-automi e te li lasci alle spalle. La Demonessa sta indossando un'armatura di lucido acciaio nero e si sta inginocchiando per permettere ai suoi attendenti di assicurare le cinghie che collegano le diverse placche di acciaio. Distratta da questa operazione, essa non si accorge che ti stai pericolosamente avvicinando al piedestallo e all'Asta della Morte fino a quando non è troppo tardi. Afferri l'impugnatura di freddo metallo e immediatamente senti il terribile potere che è imprigionato nel cuore dell'asta.

Se possiedi l'Helshezag, la spada del Signore delle Tenebre Kraagenskul, vai al **94**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **225**.

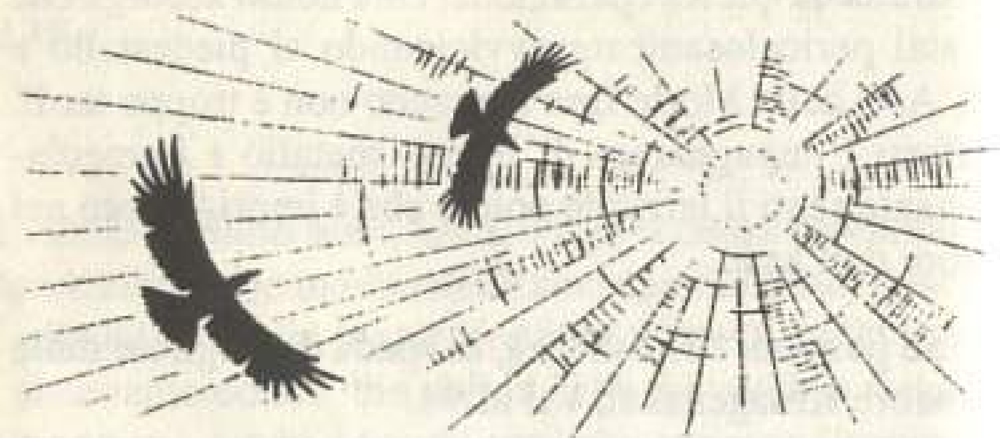


35

Sanguinante e senza fiato per la stanchezza, interrompi il combattimento e scappi via. I briganti ancora vivi partono al tuo inseguimento, ma ben presto perdono le tue tracce e interrompono la caccia. La zona pullula di banditi e perciò sei costretto a dirigerti verso nord, lontano dal posto in cui hai lasciato Bracer. Temi molto per la sua salvezza, anche perché sai che ti

restano ancora molte miglia da coprire prima di raggiungere il Lago Vorndarol, e ciò nonostante non osi tornare indietro. Poi senti qualcosa che ti costringe a fermare i tuoi passi: il nitrito di un cavallo.

Vai al **223**.



36

Fai ricorso alle tue facoltà superiori di difesa per proteggerti e tenere nascosta la tua psiche dall'attacco dell'orda. I vortexi sono creature psichiche in grado di individuare la loro preda grazie agli impulsi e alle onde mentali. La tua Arte ti aiuta solo parzialmente a difenderti, e molti dei fantasmi riescono a capire dove ti trovi e ad attaccarti.

Vortexi:

Combattività 40 Resistenza 22

Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo scontro. Se possiedi la Spada del Sole, aggiungi 5 alla tua Resistenza.

Se vinci questo combattimento, vai al **46**.

37

In un disperato tentativo di impedire all'accolito di dare l'allarme, lo colpisci con un pugno sulla mascella.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **333**.
Se va da 5 a 9, vai al **134**.

38

Cadi nella strada sottostante; fortunatamente non ti rompi nessun osso, ma batti la testa contro il selciato e perdi i sensi per più di mezz'ora; quando infine ti riprendi, oltre che al mal di testa, ai graffi e ai colpi, scopri anche di essere stato derubato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto equivale ai punti di Resistenza che hai perso a causa della caduta; equivale anche al numero di Corone d'Oro che ti sono state rubate e al numero di oggetti mancanti dal tuo Zaino (modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Imprecando contro la mala sorte e i ladri della città, torni verso le stalle del Saggio Gobbo per riprendere il tuo cavallo.

Vai al **341**.

39

Ti servi delle tue facoltà Ramastan per fermare il flusso di sangue che fuoriesce dalla ferita al collo e curare i graffi riportati nella caduta, ma passano diversi minuti prima che il dolore si cheti. Le forze cominciano a tornarti quando una mezza dozzina di briganti fuoriesce da dietro le rocce e avanza verso di te, spade

e pugnali pronti a colpire. Ti alzi stancamente in piedi, estrai l'arma e ti prepari a combattere.

Briganti Vakovariani:
Combattività 38 Resistenza 38

A causa delle ferite da te riportate e della velocità del loro attacco, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi ridurre la tua Combattività di cinque punti soltanto per la durata di questo combattimento.

Puoi evitare il combattimento dopo sei scontri andando al **59**.

Se vinci questo combattimento, vai al **348**.

40

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita "Mano di Fuoco" e punti la mano contro i due accoliti; immediatamente senti un caldo formicolio scenderti lungo il braccio e raggiungerti le dita; poi all'improvviso un fascio d'energia scaturisce dalla punta del tuo dito indice e colpisce proprio in mezzo ai due accoliti, uccidendoli all'istante.

Vai al **325**.

41

Ti affretti su per il sentiero e raggiungi la fine della processione. Qualche attimo più tardi, due Anziani ti passano accanto di corsa, gridando e imprecando contro quegli accoliti che stanno dandosi caoticamente alla fuga. Sorridi lievemente mentre ti cali il cappuccio sul capo e levi la torcia in alto.

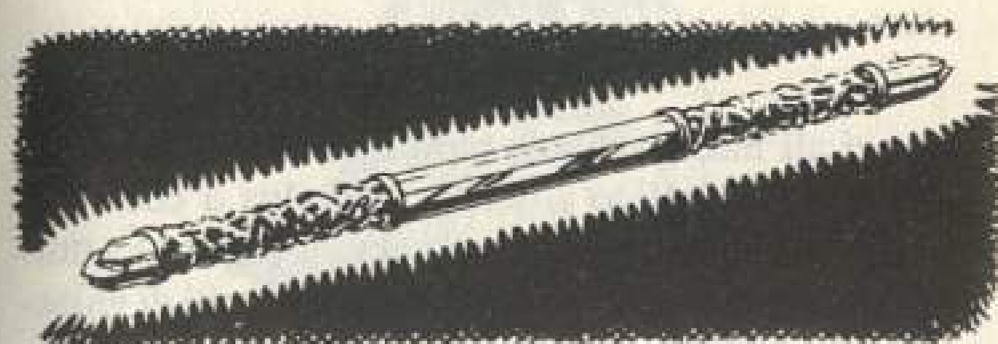
Vai al **250**.

42

Estrai l'arma, corri fino al bordo della grande terrazza e poi ti lanci verso il tetto dell'edificio di fronte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto *e* hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **154**.
Se va da 4 a 7, vai al **310**.
Se è 8 o più, vai al **70**.



43

La sonda mentale dell'Anziano riesce a penetrare attraverso il tuo scudo di protezione, ed egli capisce immediatamente che sei un intruso. Afferra la tua tunica e la tira, rivelando così la tua giacca e i tuoi pantaloni di pelle. Riconoscendoti immediatamente come un sommerliano, si lascia sfuggire un'esclamazione soffocata e intuisce la tua vera identità.

"Prendilo!" ruggisce all'altro Anziano, mentre una dozzina di accoliti si precipitano in avanti per obbedire al comando. Estrai l'arma e combatti con valore e abilità, ma ben presto vieni sopraffatto. Essi riescono a disarmarti e a inchiodarti a terra, ma non prima che

tu sia riuscito ad uccidere o ferire gravemente almeno trenta dei loro.

Fissi con sguardo di sfida le facce infuriate che ti circondano, mentre uno dei due accoliti anziani ti si avvicina e sputa con disprezzo quando riconosce i tuoi abiti sommerliani; poi posa la punta della sua asta magica sulla tua fronte, e all'improvviso tutto si trasforma in un'esplosione di luce accecante, l'ultima sensazione che riesci a provare.

La tua vita e la tua missione si concludono qui.

44

Ti trovi all'interno di una montagna di ghiaccio. Un panorama blu pallido si stende a perdita d'occhio in ogni direzione, e qui la luce sembra frangersi e attorcigliarsi nelle miriadi di stalattiti e stalagmiti di ghiaccio. Sei intrappolato, eppure puoi ancora muoverti: riesci ad avanzare attraverso il muro apparentemente solido come se ti stessi muovendo nell'aria.

Cammini con sicurezza attraverso la bellezza misteriosa e terribile di questo mondo di cristallo, avanzando verso il debole bagliore lontano che fin dall'inizio ti ha guidato verso le montagne. Lentamente l'enorme vastità di ghiaccio comincia a mutare, e tu vedi nuove meraviglie. Vi sono incredibili tesori... venature d'oro, gemme grezze, bauli pieni di monete, perle e rubini... e vi sono tombe e sepolcri perduti, dai quali cadaveri ti osservano con occhi brucianti; i loro sguardi raggelanti risucchiano il calore del tuo corpo e ti lasciano scosso e tremante: perdi 4 punti di Resistenza.

Alla fine passi oltre il ghiaccio per emergere nei bui recessi di una vasta caverna. Qui scopri la fonte della luce, e al suo debole bagliore assisti a uno spettacolo che ti lascia tremante di paura.

Vai al **327**.



45

Gwynian apre la busta ed estrae una pergamena giallastra che poi stende sul tavolo di pietra: è la mappa del Magador Settentrionale. Il vecchio saggio indica con il dito il Lago Vorndarol e ti dice che il luogo d'origine delle strane tempeste che hanno infuriato su questa regione si trova a poche miglia di distanza dalla sponda orientale del lago, nelle vicinanze del Maakengorge. Il villaggio di Vorn, o ciò che ancora rimane di esso, è collocato sulla riva meridionale, vicino a un affluente del Fiume Storn. Gwynian ti consiglia di

stare molto attento e, per aiutarti nella tua missione, ti dà anche lui un amuleto.

"Indossalo, Grande Maestro" ti dice, facendoti passare una cordicella attorno al collo, sul quale è appeso un disco di platino. "Ti proteggerà da alcuni dei pericoli che potrai incontrare nei pressi del Maakengorge".

(Segna questo Amuleto di Platino, che porterai appeso al collo ad una cordicella, come Oggetto Speciale sul tuo Registro d'Azione. Non c'è bisogno che tu rinunci ad un altro oggetto in favore di esso se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Vai al **297**.



46

Hai distrutto il potere dell'orda di vortexi, i quali svaniscono a poco a poco, mentre vaghi fili di fumo trasportati via dai venti impetuosi della tempesta sono tutto ciò che resta a testimoniare la loro presenza. Per qualche attimo le nubi si squarciano e i raggi del sole penetrano a inondarti della loro luce calda e dorata. Questo calore ti restituisce forza e vigore: riporta i tuoi punti di Resistenza al loro numero originale.

Per proseguire, vai al **29**.

47

Nell'angolo più lontano della capanna, raggomitolati e stretti l'uno all'altra, vedi un uomo e una donna, gli occhi spalancati per il terrore, gli abiti una volta eleganti ora macchiati di fango e ridotti a poveri cenci; in mezzo ai loro corpi vedi un neonato evidentemente febbricitante. A quella vista abbassi immediatamente l'arma e assicuri i due che non hai intenzione di fare loro del male, ma sebbene capiscano la tua lingua l'uomo e la donna continuano a fissarti con terrore.

Se hai con te del cibo e desideri offrirglielo, vai al **122**.
Se non hai del cibo, vai al **217**.

48 *(fig. 3)*

La creatura ruggisce per il dolore quando la tua freccia si conficca nella sua spalla. Sfortunatamente, però, si tratta di una ferita superficiale, che non riesce a bloccare il suo attacco. Ti rinfili in spalla l'arco, estrai l'arma e volti il cavallo per fronteggiare l'attacco della terribile belva. A quella vista il destriero si spaventa, si leva sulle zampe posteriori, nitrendo terrorizzato e agitando gli zoccoli anteriori in aria. Riesci a controllare l'animale imbizzarrito grazie alle tue innate facoltà Ramas, ma così facendo devi portare la tua atten-



(fig. 3) La creatura ruggisce dal dolore.

zione sul cavallo, mentre la belva ti attacca con le sue zanne affilate e le fauci spalancate.

Corvayl Nero:

Combattività 44 Resistenza 52

Riduci la tua combattività di 10 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci il combattimento, vai al **210**.

49

Ad un esame più attento vedi che l'amuleto reca alcune incisioni rappresentanti una scena sinistra: la resurrezione dagli abissi di una profondissima gola di una creatura mostruosa accompagnata da orde di guerrieri simili a scheletri. Riconosci immediatamente il Signore delle Tenebre Vashna e il suo esercito di vili creature mentre risorgono dal Maakengorge.

Vai al **238**.

50

Lo sguardo terribile di Shamath cade su di te, facendoti gelare il sangue nelle vene. La Demonessa punta un dito calzato di un guanto nero contro il tuo nascondiglio e pronuncia una frase tonante nella Lingua Nera, che echeggia come un rombo di metallo per tutta la caverna. Poi, lentamente, essa leva l'altra mano e la porta all'altezza della prima. Una massa d'energia elettrica crepitante esplode e si inarca dai suoi palmi levati verso l'alto; un attimo dopo, con un lento movimento dei polsi, la creatura infernale indirizza il fascio verso di te. Prima che tu abbia il tempo di scansarti, l'energia ti racchiude nella sua stretta mor-

tale e ti imprigiona in una specie di gabbia luminescente.

Shamath getta la testa all'indietro, e il pavimento della caverna trema sotto il peso della sua risata crudele. Guardi attraverso la gabbia d'energia e vedi che i servitori della Demonessa stanno correndo verso di te.

Se possiedi il Pugnale di Vashna, vai al **273**.
Se non possiedi quest'oggetto speciale, vai al **179**.

51

Scosso per l'esplosione, ti alzi in piedi e fai ricorso alle tue facoltà Ramastan della Difesa per spegnere quelle parti della tua tunica che si sono infiammate dopo l'esplosione. Poi estrai la Spada del Sole per esaminare l'elsa ma, con tuo grande stupore, vedi che non c'è danno alcuno. Il tuo cavallo si è fermato nelle vicinanze del fiume e va nervosamente avanti e indietro. Servendoti delle tue facoltà Ramas cerchi di calmarlo; la bestia risponde immediatamente e ritorna da te. Risali subito in groppa e parti al galoppo lungo il sentiero che costeggia il fiume, ansioso di allontanarti il più in fretta possibile dalla tempesta.

Vai all'**80**.

52

All'improvviso le tre creature scompaiono alla vista. Percorri il cielo con lo sguardo alla frenetica ricerca di qualche segno della loro presenza, ma i volatili sembrano scomparsi per sempre, e solo quando decidi di impiegare le tue facoltà psichiche riesci ad individuarli.

Con gli occhi chiusi, li vedi volare in circolo attorno al loro covo, preparandosi a calare in picchiata per attaccarti.

Estrai l'arma e, nello spettro ultravioletto, intravedi un'aura che la protegge dalla temperatura altissima di questo dominio. Poi un grido stridulo e raccapricciante squarcia l'aria caldissima che ti circonda, e subito la prima delle tre creature cala su di te.

Lavas:
Combattività 48 Resistenza 42

Puoi abbandonare questo combattimento dopo sei scontri andando al **276**.
Se vinci questo combattimento, vai al **3**.

53

"Benvenuto, Grande Maestro. Mi chiamo Gwynian, e sono di Varetta", ti dice l'uomo dai capelli grigi con voce chiara e forte. "Vieni a parlare con me per un po'. Io so perché sei qui, e ho qualcosa da dirti che potrebbe essere utile per la tua missione. Vieni, non avere paura. Io ti sono amico".

Sei molto sorpreso dal fatto che il vecchio conosca il tuo nome, ma i tuoi sensi Ramas confermano le sue parole: l'uomo ha detto la verità, e ti puoi fidare completamente di lui.

Vai al **178**.

54

Avanzi minacciosamente verso il tuo odiato avversario, il quale fa un gesto con la mano e scompare improvvisamente; egli sta evidentemente impiegando

un incantesimo di invisibilità, che, tuttavia, non è in grado di nasconderlo completamente ai tuoi occhi: riesci ancora a scorgere il profilo della sua asta e del suo corpo contro la sfondo del muro di luce.

Arcidruido Cadak:
Combattività 50 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **298**.

55

Mostri il disco runico e immediatamente l'accolito si tranquillizza: egli, infatti, lo riconosce come l'insegna della Gilda di Rhem, la più temuta confraternita di assassini in tutto il Magnamund Settentrionale. Sa che alcuni dei criminali appartenenti alla gilda sono stati assoldati come agenti per portare a termine la missione degli accoliti e pensa che tu sia uno di essi.

L'Anziano indietreggia di qualche passo, china il capo e poi si allontana per dedicarsi ad altri affari. Gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

56

Ti fai strada tra la folla ed esci in strada. Mentre ti volti per raggiungere le stalle, dove si trova Bracer, il tuo occhio di falco percepisce un movimento nel balcone al secondo piano. È proprio l'arciere vestito di nero che avevi visto scappare qualche minuto prima lungo la galleria interna.

Con il fiato sospeso, lo guardi scavalcare la ringhiera del balcone, fare un balzo e poi atterrare sul tetto dell'edificio di fronte.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **120**.
Altrimenti, vai al **274**.



57

Pronunci le parole dell'Incantesimo della Confraternita "Rete" e punti la mano destra contro la Demonessa ghignante. Un fluido appiccicoso fuoriesce dalle tue dita e avvolge le gambe di Shamath, facendoti guadagnare secondi preziosi per raggiungere il piedestallo.

Afferri l'Asta della Morte e barcolli sotto il suo peso innaturale. La Demonessa si libera dalla rete che le hai scagliato contro, si volta di scatto e lancia grida rabbiose e tonanti; il rimbombo della sua ira ti solleva letteralmente da terra e ti scaraventa lungo il pavimento.

Disperatamente cerchi di tenere stretta l'asta, mentre Shamath avanza a grandi passi verso di te. Il grido

assordante della Demonessa echeggia nelle tue orecchie mentre ti stringi l'Asta della Morte al petto e ti getti a capofitto nel cancello dell'ombra.

Vai al **270**.



58

Sfoderi la Spada del Sole, e un alone di luce dorata circonda la sua lama divina. La buia caverna viene inondata dal prezioso bagliore divino, e a quella vista i servitori della Demonessa indietreggiano impauriti. L'elsa è calda tra le tue dita, e una strana sensazione di estasi miracolosa corre lungo le tue braccia e si propaga a poco a poco nel tuo corpo. Non ti sembra più di adoperare l'arma: hai l'impressione di formare un'unica cosa con lei. Recupera 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**85**.

59

Sanguinante e senza fiato per la stanchezza, interrompi il combattimento e scappi via. I briganti ancora vivi partono al tuo inseguimento, ma ben presto perdono le tue tracce e interrompono la caccia. La zona pullula di banditi e perciò sei costretto a dirigerti verso nord, lontano dal posto in cui hai lasciato Bracer. Temi molto per la sua salvezza, anche perché sai che ti restano ancora molte miglia da coprire prima di raggiungere il Lago Vorndarol, e ciò nonostante non osi tornare indietro. Poi senti qualcosa che ti costringe a fermare i tuoi passi: il nitrito di un cavallo.

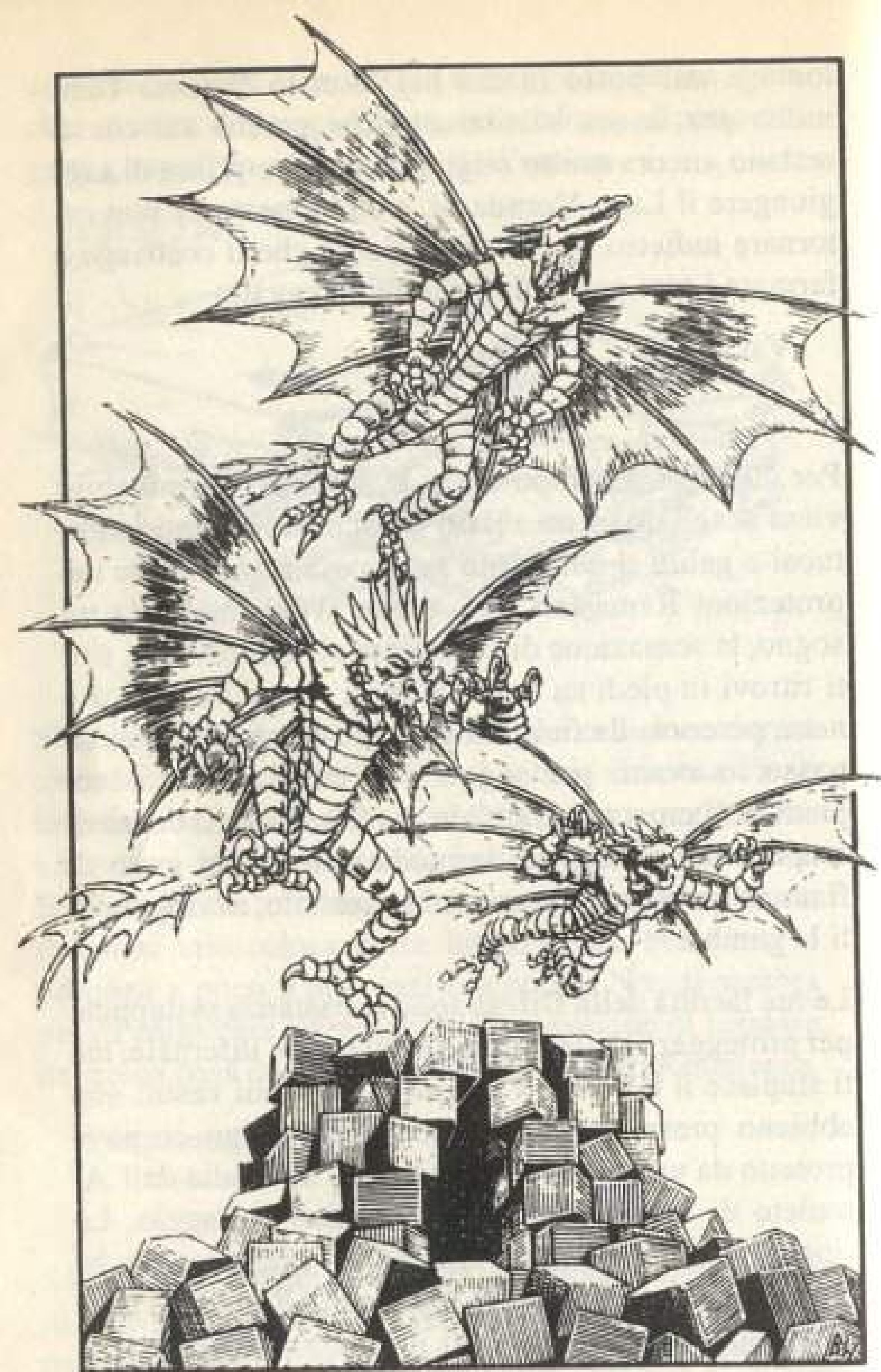
Vai al **223**.

60 *(fig. 4)*

Per un lasso di tempo che a te sembra interminabile vieni scagliato in un abisso d'oscurità, e venti impetuosi e gelidi ti penetrano nelle ossa malgrado le tue protezioni Ramastan. Poi, come svegliandoti da un sogno, la sensazione di volo cessa all'improvviso, e tu ti ritrovi in piedi su una radura di roccia vulcanica e nera, percorsa da fiumi di lava incandescente. Fai un passo in avanti per saggiare il terreno sotto i tuoi piedi, e la crosta sottile di lava raffreddata si copre di crepe e poi si spezza; immediatamente un getto di fiamma giallo oro erompe dal sottosuolo, avvolgendoti le gambe.

Le tue facoltà della Difesa sono abbastanza sviluppate per proteggerti dalle fiamme e dal calore infernale, ma ti stupisce il fatto che i tuoi stivali e i tuoi vestiti non abbiano preso fuoco. Poi senti che il tuo corpo è protetto da un campo di energia che si irradia dall'Amuleto di Platino datoti da Gwynian il Saggio. Lo ringrazi mentalmente per il suo dono prezioso, perché sospetti che persino per le tue facoltà Ramas sarebbe stato molto difficile salvarti in questo ambiente sconosciuto.

Con difficoltà attraversi il terreno molle e surriscalda-



(fig. 4) All'improvviso un trio di creature emerge dal foro.

to e raggiungi un'isola di basalto grigio-blu, coperta di cubetti di ossidiana e lava. Al centro dell'isola vedi un'enorme pila di cubi, accatastati l'uno sull'altro in modo da formare una sorta di tempio. Alla base della strana costruzione vi è una larga apertura; ti avvicini e percepisci che qualcosa o qualcuno è nascosto lì dentro.

All'improvviso, un trio di creature dalla pelle cornea emerge dal buio e prende il volo su ali che scintillano come oro battuto. Guardi gli esseri salire verso l'alto, ma non riesci a seguire il loro volo perché i loro corpi cominciano a svanire a poco a poco fino a scomparire del tutto.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **158**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **52**.

61

Il tuo cammino viene rallentato dal terreno difficile. Enormi massi di granito punteggiano i fianchi delle colline, e il sentiero prosegue a zig-zag in direzione di un picco verde d'alberi che si trova a meno di cinque chilometri di distanza. Mano a mano che sali, la temperatura scende di molti gradi e, sebbene la tua innata facoltà della Difesa ti protegga, il tuo cavallo soffre incredibilmente per il freddo. Impieghi più di due ore per raggiungere il picco, ma da lassù riesci a godere di una vista spettacolare del Lago Vorndarol.

Scendere sull'altro versante è cosa ben più facile. Il sentiero, infatti, è più largo e molto meno tortuoso,

mentre la parete stessa del picco protegge te e la tua montatura dal vento gelido che soffia dal lago. Hai percorso poco più di un chilometro quando all'improvviso i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo: poco più avanti qualcuno o qualcosa ti sta tendendo un'imboscata. Abbandoni il sentiero e smonti di sella, lasciando il tuo cavallo legato a un masso. Prosegui a piedi ed estrai l'arma, pronto a difenderti dall'eventuale attacco di altri briganti.

Poco dopo arrivi presso un grande masso di granito che domina una piccola radura, al centro della quale si trova la carcassa di un orso selvaggio.

Se decidi di avvicinarti alla radura per esaminare la carcassa, vai al **17**.

Se preferisci rimanere qui ed osservare la radura da lontano, vai all'**88**.

62

L'ubriacone non riesce a credere ai suoi occhi quando estrai dal borsello dieci Corone d'Oro e gliele metti in mano.

"Che gli dei la benedicano, signore!" e ridacchia intascando avidamente il denaro. "Se è il Saggio Gobbo che volete trovare, allora percorrete fino in fondo il Sentiero delle Taverne, laggiù" ti dice, indicando entusiasticamente la strada che si diparte verso est.

Con la risata dell'ubriacone che ti riecheggia nelle orecchie, sproni Bracer al trotto e imbocchi il vicolo puzzolente. Infisse alle pareti degli edifici circostanti, alcune torce ad olio illuminano le insegne delle taverne e delle enoteche, rozzamente decorate dai simboli i più svariati, come un'ascia di battaglia dalla lama insanguinata, un cavallo alato, un sole che sorge o un teschio rotto. Cerchi, ma non trovi nulla che assomigli a un Saggio Gobbo; stai cominciando a perdere ogni speranza quando senti i rumori tipici di una baldoria di taverna provenire da un edificio a due piani che si trova in fondo alla strada, la cui porta di legno è aperta. Anche se non c'è nessun emblema sull'insegna, capisci immediatamente di essere infine arrivato alla Taverna del Saggio Gobbo.

Ti avvicini, e un garzone di stalla con il viso pallido esce da una capanna di legno precariamente eretta accanto alla taverna. Per una Corona d'Oro (cancellala dal Registro di Guerra) egli si prende cura del tuo cavallo e ti indica da dove entrare.

Vai al **21**.

63

Guardi verso il piedestallo e vedi un'asta di metallo nero, lunga due metri; posata lì accanto all'enorme piede della Demonessa, l'asta ha un aspetto quasi insignificante.

"Shamath sta per partire" dice la fanciulla, "e deve essere fermata ad ogni costo. Soltanto tu puoi farlo".

"Ma come?" chiedi perplesso.

"Semplice! Devi rubare l'Asta della Morte ed entrare nel cancello dell'ombra prima di lei. Usa l'Asta per distruggere il piedestallo di Cadak: ciò chiuderà il cancello e impedirà alla Demonessa di entrare nel Magnamund. Ma, bada bene, Lupo Solitario, hai pochissimo tempo per riuscire in questa impresa, perciò

non indugiare una volta tornato nel tuo mondo. Devi distruggere il piedestallo di Cadak il più rapidamente possibile, altrimenti Shamath riuscirà a passare. Essa è dotata di grande forza e di molti poteri qui, ma nel Magnamund la sua potenza la renderebbe invincibile".

La ragazza si guarda alle spalle, come se fosse inseguita da qualcuno o qualcosa. "Vorrei poterti aiutare di più, Lupo Solitario" dice in tono ansioso, "ma anch'io ho la mia piccola battaglia da combattere. Sii coraggioso, Grande Maestro, ma soprattutto... fai in fretta!"

E con queste parole la fanciulla comincia a scomparire davanti ai tuoi occhi. Nell'attimo in cui essa svanisce definitivamente, un tuono assordante echeggia nella caverna: è il grido di rabbia di Shamath. Ti ha visto!

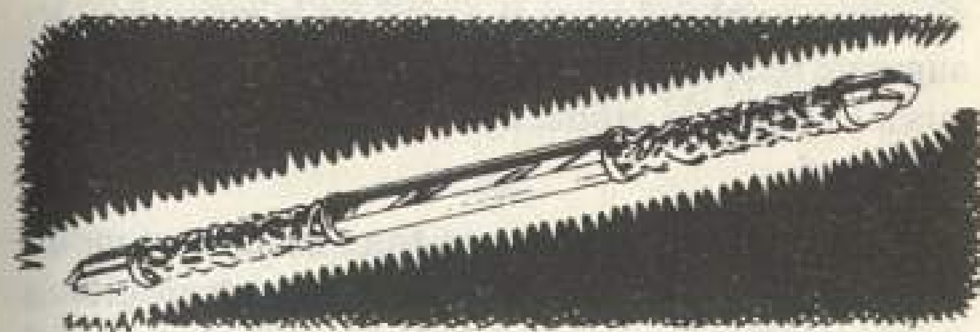
Vai al **50**.

64

Vi svegliate prima dell'alba e vi mettete subito in cammino. A metà mattina raggiungete un passo dal quale per la prima volta puoi vedere il Lago Vorndarol. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan del fiuto per intensificare le tue capacità visive e, mentre fai correre lo sguardo sul grande lago, scorgi le rovine di Vorn sulla costa meridionale. Il villaggio è cupo e pieno di desolazione, ma non privo di segni di vita. Vi sono degli uomini che transitano per le vie, e una barca è ormeggiata alla banchina.

Bayan è ansioso di tornare dalla sua famiglia, ora che ti ha guidato fin qui; tu lo ringrazi per il suo aiuto e gli offri del denaro, che lui accetta con gratitudine. Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto corrisponde al numero di Corone d'Oro che hai donato a Bayan. Se non hai denaro a sufficienza, devi dargli tutte le Corone d'Oro in tuo possesso più un oggetto dello Zaino.

Per proseguire, vai all'**8**.



65

I fantasmi ululanti calano su di te sulle ali della tempesta. Attorniano il grande arco scintillante e poi ad uno ad uno si tuffano in aria per calare verso il punto in cui ti trovi.

I tuoi istinti Ramas ti informano che l'Asta della Morte è in grado di respingere questi fantasmi psichici, se avrai il coraggio di usarla. Percepisci anche che ci sarà un prezzo da pagare se deciderai di usare quest'arma forgiata dal Re delle Tenebre.

Se decidi di usare l'Asta della Morte, vai al **263**.
Se preferisci non usare quest'arma, vai all'**83**.

66

Ti svegli poco dopo l'alba al profumo della colazione appena preparata da Fyrad, il quale si è alzato prima di te. Il cacciatore ti passa una tazza di infuso, e tu

guardi oltre la collina, pensando alla tua missione, mentre sorseggi la deliziosa bevanda.

Dopo la colazione, Fyrad ti dice dell'esistenza di un passo che conduce direttamente alla sponda est del lago, poi raccoglie il suo equipaggiamento e le pellicce e carica il tutto sul mulo: stanco di combattere contro briganti e tempeste, egli ha deciso di fare ritorno a casa e abbandonare la caccia tra le montagne. Vi augurate reciprocamente buona fortuna prima di salutarvi. Usciti dalla grotta, Fyrad si dirige verso est e tu verso sud.

Le indicazioni del cacciatore sono accurate e molto utili. Trovi facilmente il passo e verso mezzogiorno raggiungi una pianura coperta di cespugli, sui rami dei quali sono appollaiati degli uccelli intenti a beccare alcune bacche dai colori vivaci. Passi accanto agli arbusti e raccogli una manciata di queste bacche profumatissime.

Se decidi di assaggiarle, vai al **293**.
Se preferisci buttarle via, vai al **18**.

67

Le impronte salgono in cima a un picco roccioso e poi ridiscendono verso un gruppo di alberi dall'aspetto poco attraente, ammassati sul fondo di una valletta. Hai notato che nel corso della notte il vento si è fatto sempre più tiepido e, quando raggiungi gli alberi, alcune gocce di pioggia cominciano a picchiettare le spalle del tuo mantello. In pochi minuti la pioggerellina si trasforma in un acquazzone torrenziale, mentre i tuoni cominciano a rimbombare nella notte e fulmini bianchissimi e biforcuti esplodono a infiammare gli alberi circostanti. Temendo per la tua vita, scruti con gli occhi oltre la coltre di pioggia in cerca di un riparo più sicuro.

Aiutato dai tuoi sensi Ramas, intravedi due possibilità: una terrazza rocciosa e l'entrata di una vecchia miniera.

Se decidi di ripararti sotto la terrazza di roccia, vai al **209**.
Se preferisci la vecchia miniera, vai al **128**.

68

La vista inaspettata del viso di tuo fratello Jen ti sconvolge la mente, ma fortunatamente le tue Arti Ramas della difesa psichica ti proteggono dagli effetti dello shock psichico: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **195**.

69

Istintivamente sposti la testa di lato per evitare il proiettile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **271**.
Se è 4 o più, vai al **165**.

70

Salti in aria con grande sicurezza e agilità e atterri sul tetto di fronte senza alcun problema. Per un attimo l'assassino si ferma accanto ad un'alta ciminiera e si volta verso di te. Poi altre tre figure emergono dal-

l'ombra e si portano alle sue spalle; ti guardano in silenzio per qualche secondo, poi uno di essi leva la mano e ti scaglia addosso una sfera di vetro.

La sfera si frantuma ai tuoi piedi e un attimo dopo ti ritrovi le gambe avviluppate da rampicanti di origine magica. Quando riesci a liberarti dalla loro stretta, l'assassino e i suoi complici sono scomparsi nelle tenebre della notte. Con cautela ti avvicini alla ciminiera, e accanto alla sua base trovi una moneta di metallo nero, grande quanto il palmo di una mano, con delle rune incise. Raccogli il dischetto misterioso e lo fai scivolare in una tasca della tunica. (Ricordati di segnare questo Disco Runico sul tuo Registro di Azione tra gli Oggetti Speciali. Devi rinunciare a un oggetto se porti già con te il numero massimo di oggetti concesso.)

Dal momento che non vedi più i tuoi nemici, decidi di interrompere l'inseguimento; torni sui tuoi passi fino alle stalle del Saggio Gobbo per prendere il tuo cavallo.

Vai al **341**.

71

Pronunci rapidamente le parole dell'Incantesimo della Confraternita "Controincantesimo". Con orrore ti accorgi che esso non ha alcun effetto sul fascio d'energia crepitante, il quale un attimo dopo esplode fragorosamente tra le macerie. L'esplosione e la forza dell'impatto ti scagliano contro un muro annerito dal fumo: perdi ben 12 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **200**.

72

L'ombrello di luce svanisce e ti lascia in mezzo alla tempesta, vicino alla base del piedestallo di cristallo. Attraverso il muro di pioggia torrenziale vedi che gli accoliti stanno tornando lentamente, ansiosi per la sorte del loro capo e desiderosi di vedere Vashna resuscitato.

Malgrado il freddo, stringi l'impugnatura dell'Asta della Morte e sali in cima al piedestallo. Capisci che il piedestallo comanda l'ingresso del cancello dell'ombra e sai che devi chiuderlo prima che Shamath abbia il tempo di comparire. Sollevi l'Asta della Morte e la cali sul pavimento di cristallo, ma il danno è modesto. Ci potresti mettere una vita a distruggerlo in questo modo.

Poi un'ondata di energia elettrica crepita attorno alla base della grande arcata e il sangue ti si gela nelle vene: capisci che, da qualche parte nel pianeta delle Tenebre, la Demonessa è entrata nel cancello dell'ombra. Il suo viaggio verso il Magnamund è cominciato!

Vai al **164**.

73

Affondi i talloni nei fianchi di Bracer e lo guidi su per il pendio che porta in cima al picco, lontano dall'ondata gelida che sta per inondare la valle. Purtroppo, però, qualche attimo dopo vieni travolto insieme al tuo cavallo da un flusso impetuoso d'acqua.

Per un tempo che a te sembra interminabile vieni trascinato giù per la valle, fino a quando non vieni scagliato dalle onde su una specie di isolotto roccioso

che sporge al di sopra del livello dell'acqua. Qualche attimo dopo scorgi Bracer, in piedi su una sporgenza accanto al bordo della gola: è visibilmente spaventato, ma fortunatamente non sembra ferito. Trascorri una lunga e difficile notte sull'isoletta, in attesa che l'acqua si ritiri. A causa delle ferite riportate e della stanchezza, perdi 5 punti di Resistenza.

Vai al **12**.

74

Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan dello scudo psichico per proteggere la tua mente da quella dell'Anziano, ma capisci che i poteri psichici di quest'ultimo sono molto forti e temi che le tue difese non siano abbastanza resistenti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Inoltre, se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 2; e se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 9, vai al **43**.
Se è 10 o più, vai al **258**.

75

Tieni il brigante stretto in una presa d'acciaio e gli domandi chi è il loro mandante.

"Nessuno" egli dice con voce debole, "nessuno... davvero. Avevo in mente di rapinare qualche accolito, ecco tutto. Alcuni di essi hanno oro e ciondoli che rendono bene a Vakovar. Questo sentiero è stato generoso con me e mi ha fruttato parecchio nel mese scorso. Non cercavamo te in particolare... no, è solo che stavi passando di qui, ecco tutto".

I tuoi sensi Ramas ti dicono che il brigante sta dicendo la verità: lui e la sua banda rapinavano gli accoliti di Vashna di passaggio su questo sentiero nelle ultime settimane. Senza allentare la stretta, gli chiedi cosa sa di loro.

"Stanno preparando qualcosa, vicino a..." ma l'uomo si interrompe non appena vede un gruppo dei suoi emergere dai pini circostanti.

"Sei fregato, amico" sibila, "i miei uomini stanno per beccarti".

Sei altri briganti sbucano dagli alberi e cominciano a muoversi verso di te, le spade pronte a colpire. Piuttosto che rimanere a combattere, lasci andare il capitano e ti metti a correre, fermandoti soltanto a raccogliere lo zaino.

Imprecando ad alta voce a minacciando di ammazzarti, il capitano si alza in piedi e guida i suoi uomini all'inseguimento, ma presto essi perdono la tue tracce e, seppur con riluttanza, interrompono la caccia.

Vai al **247**.

76

Indossi una delle tuniche rosse che hai preso agli accoliti e cali il cappuccio nero per nasconderti il viso. Le larghe pieghe dell'abito riescono a nascondere sia le tue armi che i tuoi abiti, e uno dei loro grandi zaini riesce a nascondere il tuo. Sicuro di riuscire a farti

passare per uno di loro, corri verso la banchina e ti unisci agli accoliti che ancora devono salire a bordo.

Quando viene il tuo turno, balzi a bordo della nave e atterri vicino al piede calzato di sandali di uno degli accoliti Anziani, il quale ti fissa infastidito ma viene tratto in inganno dal tuo travestimento. Ti siedi su una delle panche e ti servi delle tue facoltà Ramas per evitare la loro attenzione; mentre ti siedi, noti una fila di remi sbucare dalla fiancata della nave, e ti meravigli del fatto che non sia stato dato ordine agli accoliti di mettersi ai posti di voga. Quando anche l'ultimo dei confratelli è salito a bordo, capisci perché.

Vai al **93**.



77

Esci dal negozio di pellicce e monti in groppa al tuo cavallo proseguendo la ricerca della locanda. Hai percorso meno di venti metri quando un'improvvisa folata di vento disperde la nebbia, rivelando la presenza di una buia stradina laterale alla tua destra.

Se decidi di esplorare la stradina, vai al **33**.

Se invece preferisci ignorarla e proseguire lungo la strada, vai al **147**.

78

Facendo ricorso alle tue facoltà di difesa psichica, erigi un'impenetrabile barriera attorno alla tua mente, la quale assorbe i poteri dell'accolito Anziano; egli non riesce a scoprire assolutamente niente ma, piuttosto che ammettere la sconfitta, ti lascia andare infastidito.

Con un grugnito sdegnato, egli ti ordina di rimetterti in fila e ti spinge via, prima di tornare accanto all'altare.

Vai al **250**.

79

Uccidi l'ultima delle creature spettrali e senti immediatamente il terreno diventare più duro. Allunghi in fretta una mano, afferri una sporgenza della parete della caverna e sollevi i piedi da terra prima che rimangano intrappolati per sempre nel terreno che si sta solidificando.

Gli automi hanno smesso di muoversi: sono lì, impietriti come statue, in riga uno accanto all'altro. Approfitti dell'occasione e ti precipiti verso il piedestallo, ma la Demonessa ti sta osservando e non ha nessuna intenzione di lasciarti portare a termine il tuo piano.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **57**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **282**.

80

I rombi e gli scoppi dei lampi e delle meteoriti continuano ad echeggiare alle tue spalle mentre scappi seguendo il sentiero che costeggia il fiume. È solo

dopo aver superato un alto passo, dove il Fiume Storn scorre attraverso le colline ai piedi delle montagne, che il suono scompare. I tuoi sensi confermano i sospetti che già avevi: la tempesta non è stata un incidente casuale, bensì è stata provocata da forze elementali malvagie.

Poco prima del crepuscolo raggiungi un altro passo dal quale per la prima volta puoi vedere il Lago Vorndarol. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan del fiuto per intensificare le tue capacità visive e, mentre fai correre lo sguardo sul grande lago, scorgi le rovine di Vorn sulla costa meridionale. Il villaggio è cupo e pieno di desolazione, ma non privo di segni di vita. Vi sono degli uomini che transitano per le vie, e una barca è ormeggiata alla banchina.

Se desideri raggiungere Vorn prima del calar della notte, vai al **203**.

Se invece preferisci trascorrere la notte sulle colline e poi scendere al villaggio il mattino successivo, vai al **117**.

81

Nell'attimo in cui oltrepassi l'arcata, senti una sorta di scossa elettrica attraversare il tuo corpo, mentre tendini di energia bianco-azzurra, simili a serpenti di luce incandescente, si calano dal bordo dell'arcata verso l'elsa della spada Helshezag. Un'esclamazione di stupore soffocato si leva dagli accoliti, udibile persino al di sopra dell'ululare del vento.

"C'è un intruso tra di noi" grida Cadak, alzando l'asta magica contro di te con fare accusatorio. Combatti contro l'effetto paralizzante della corrente ed estrai la spada; per un attimo la corrente si indebolisce mentre viene assorbita e neutralizzata dall'energia di Helshezag, ma poi la punta della bacchetta di Cadak si accende di una fiamma purpurea e la corrente si intensifica nuovamente, indebolendo pericolosamente il tuo corpo.

Vai al **228**.

82

L'Anziano si infuria; ti rimprovera per aver preso delle armi 'proibite' e ti ordina di consegnargliele immediatamente. Consapevole del fatto che gli accoliti attorno a te si stanno facendo curiosi e che ogni resistenza porterebbe alla scoperta della tua vera identità, slacci il cinturone delle armi e lo fai cadere sul ponte. L'Accolito Anziano si china a raccoglierlo e lo scaglia rabbiosamente nelle acque del lago. (Cancella dal tuo Armamento tutte le armi in tuo possesso. Se possiedi un Arco, puoi tenerlo.)

Ancora irato, l'Anziano ti ordina di andare a poppa, dove alcuni accoliti sono inginocchiati in preghiera, e di chiedere perdono allo spirito di Vashna.

Vai al **124**.

83

Resisti alla tentazione di servirti dell'Asta della Morte per respingere l'attacco dell'orda di vortexi. Preferisci fare affidamento sui tuoi poteri divini che usare un'arma di origine malvagia.

Sferzato dalla pioggia e dal vento, ti irrigidisci mentre i fantasmi ululanti calano per attaccarti.



(fig. 5) Un ubriacone grasso e barbuto trangugia della birra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **103**.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **36**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai ancora raggiunto questi ranghi dell'addestramento Ramas, vai al **144**.

84 *(fig. 5)*

"Ti dispiace se tengo l'amuleto?" chiedi.

"Non ho alcuna obiezione" risponde Kadharian. "Spero che ti aiuti a scoprire che cosa sta succedendo su al nord".

Riavvolgi con cura il talismano nel fazzoletto di seta e poi metti in tasca il pacchetto (ricordati di segnare questo Talismano Nero tra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra; non devi rinunciare a nessun altro oggetto in suo favore anche se hai già con te il numero massimo di oggetti permesso). Poi, dopo un buon pasto e una doccia calda, saluti il Presidente e lasci il palazzo dalle stalle.

La notte ha fatto aumentare la cappa di nebbia che pesa sulle strade e sui vicoli di Helgor. Guidato dai tuoi istinti Ramas, ti dirigi verso nord, ma presto ti penti di non aver chiesto la strada per la taverna a Kadharian. Helgor è una città vecchia, le cui caotiche strade danno origine a un intrico difficile da seguire. Dopo aver preso più volte nella direzione sbagliata, giungi in una piazza in mezzo alla quale si erge un cartello che punta verso tre uscite. La schiena appoggiata al palo di

legno, un uomo grasso, sporco e con la barba striata di giallo sta trangugiando birra di pessima qualità da una borraccia. Servendoti delle tue capacità Ramas dell'interpretazione tenti di leggere il cartello, ma non ci riesci: le insegne ormai sono completamente illeggibili.

Se decidi di lasciare la piazza verso nord, vai al **16**.
Se decidi di lasciare la piazza verso est, vai al **332**.
Se preferisci lasciare la piazza verso ovest, vai al **161**.
Se infine vuoi chiedere la strada per la Locanda del Saggio Gobbo all'ubriacone posato al palo, vai al **287**.



85

Al comando di Shamath, i suoi attendenti estraggono delle aste d'acciaio e avanzano verso di te per attaccarti. Sferri un colpo di spada e elimini la prima fila di nemici con la stessa facilità con cui avresti falciato del grano maturo. I fendenti della tua spada sono leggeri e precisi, e hai l'impressione di essere tutt'uno con l'arma divina. Nel giro di pochi minuti hai ucciso tutti i servitori di Shamath: più di cento nemici.

Vai al **242**.

86

Servendoti dell'incantesimo "Individua il Pericolo", decidi che l'oggetto è una reliquia magica attivata dalla vicinanza all'acqua stagnante. Mano a mano che ti avvicini al contenitore, la reliquia si fa più calda; ancora qualche passo, ed esploderà. Disperatamente frughi nella tasca fumante per afferrare l'oggetto e gettarlo via.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **96**.
Se va da 4 a 9, vai al **316**.



87

Ti trovi a metà traversata quando all'improvviso senti un gracchiare lontano di uccelli. Dapprima non badi a quel suono sgradevole, pensando che si tratti di uccelli predatori intenti a divorare i resti di qualche carcassa nelle vicinanze, ma quando il gracchiare diventa sempre più forte, levi lo sguardo cercando di capire da dove esso provenga. Non devi guardare troppo lontano.

Trecento metri sopra la tua testa, uno stormo di orrendi

uccelli neri gracchia eccitato, volteggiando nella corrente. Riconosci immediatamente gli avvoltoi Durncrag, predatori crudeli che vivono esclusivamente in queste regioni. Dopo un attimo, gli uccellacci neri cambiano improvvisamente direzione di volo, tuffano le brutte teste verso il basso e calano in picchiata verso di te, gridando come demoni e preparandosi a colpire con i becchi acuti e gli artigli affilati.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **249**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **180**.

88

Per più di mezz'ora rimani accucciato tra i massi, percorrendo con gli occhi la radura e il terreno circostante centimetro per centimetro, senza però riuscire a notare il minimo segno di vita. Poi il silenzio viene rotto da un forte *clack!*, e subito dopo vedi rotolare un sassolino lungo il declivio. Con la coda dell'occhio scorgi un movimento furtivo tra alcuni cespugli che si trovano dall'altra parte della radura e immediatamente capisci che qualcuno si sta nascondendo.

Se possiedi un Arco e vuoi tirare una Freccia tra i cespugli, vai al **227**.

Altrimenti, vai al **320**.

89

Ti servi dei tuoi poteri per calmare il lupo, che immediatamente diventa docile come un agnello. In pochi minuti riesci a trasformare il lupo delle montagne da belva affamata e pericolosa in amico fedele. Mentre ti siedi per riposare un po', l'animale si apposta all'entrata della miniera per fare la guardia.

Recupera 3 punti di Resistenza e poi vai al **279**.

90

La grande creatura alata emette un grido stridulo e acutissimo nell'attimo in cui sferri il colpo fatale. Dolorante ed esausto per il feroce combattimento che hai dovuto sostenere, ti allontani dall'enorme carcassa e avanzi barcollando nella nebbia. Dopo qualche minuto senti che la temperatura comincia a calare, e il grande muro di nebbia a poco a poco si condensa e cade come pioggia. La pioggia si gela e ben presto ti trovi circondato da un muro scintillante di ghiaccio che si stende da orizzonte a orizzonte come una catena montuosa di vetro.

Vai al **187**.

91

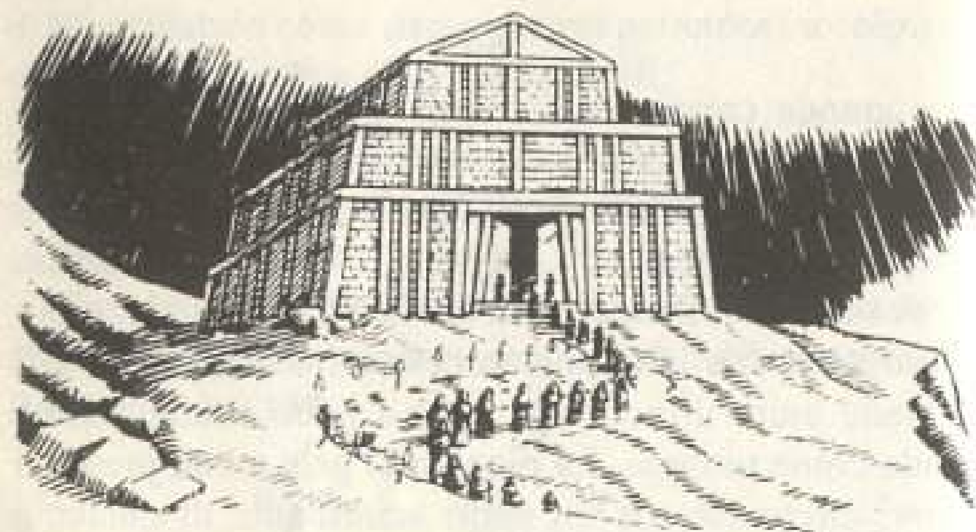
La grotta è umida e piena di spifferi e non offre una buona protezione contro gli elementi; ci sono poche foglie per nutrire il tuo cavallo, e il vento gelido, che soffia incessantemente per tutta la notte, passa attraverso le aperture nella roccia, rendendoti praticamente impossibile dormire.

Stanco e provato, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi ora consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Poco prima dell'alba la tempesta si cheta, permetten-

doti così di dormire per un'ora prima di riprendere il cammino. Sfortunatamente hai riposato troppo poco e non riesci a recuperare le forze: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **285**.



92

Uno dei fasci colpisce il tuo Zaino (cancella 2 oggetti dalla Lista degli Oggetti dello Zaino), ma riesci a rimanere in piedi e a raggiungere il piedestallo; afferri l'Asta della Morte e barcolli sotto il suo peso innaturale. Nell'attimo in cui la sollevi in aria, la Demonessa si volta di scatto e lancia grida rabbiose e tonanti; il rimbombo della sua ira ti solleva letteralmente da terra e ti scaraventa lungo il pavimento.

Disperatamente cerchi di tenere stretta l'asta, mentre Shamath avanza a grandi passi verso di te. Il grido assordante della Demonessa echeggia nelle tue orecchie mentre ti stringi l'Asta della Morte al petto e ti getti a capofitto nel cancello dell'ombra.

Vai al **270**.

93

Dopo che anche l'ultimo accolito è salito a bordo, uno dei tre Anziani ordina che le travi di legno usate per l'arrembaggio vengano fatte cadere nelle acque del lago; poi egli leva l'asta fosforescente e la unisce a quelle degli altri due accoliti di grado superiore. Vi è un lampo di luce verde, poi un cono di vapore si leva verso il cielo, proveniente dalla punta delle tre aste, dando origine a un vento che sibila gelido, gonfia le vele e spinge la nave via dalla banchina a velocità incredibile, tanto che in pochi secondi le rovine di Vorn scompaiono all'orizzonte.

A bordo della lunga imbarcazione gli accoliti sono occupati in maniere diverse, mentre le gelide acque del lago scorrono veloci sotto l'ampio scafo; alcuni curano i feriti, altri intonano canti lugubri, altri siedono in silenzio fissando le montagne lontane o abbassando il capo in preghiere, altri ancora sono intenti a pulire le loro armi.

Tu tieni il capo abbassato, facendo finta di pregare. Tutto sembra funzionare fino a quando non senti una mano rude che si stringe ad artiglio sulla tua spalla e ti ordina qualcosa in una lingua che non capisci subito.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **243**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **184**.

94

Senti un fortissimo *crack!* mentre un fascio di luce bianca incandescente esplode dall'Asta della Morte e si connette all'elsa dell'Helshezag. Senti un dolore lancinante che ti paralizza da capo a piedi: perdi

5 punti di Resistenza; poi, all'improvviso, il dolore cessa.

Apri gli occhi e guardi in basso: con tua grande sorpresa vedi i resti bruciati dell'Helshezag giacere vicino alla base del piedestallo. La spada è stata completamente cancellata dal potere dell'Asta della Morte (cancella l'Helshezag dalla lista degli Oggetti Speciali).

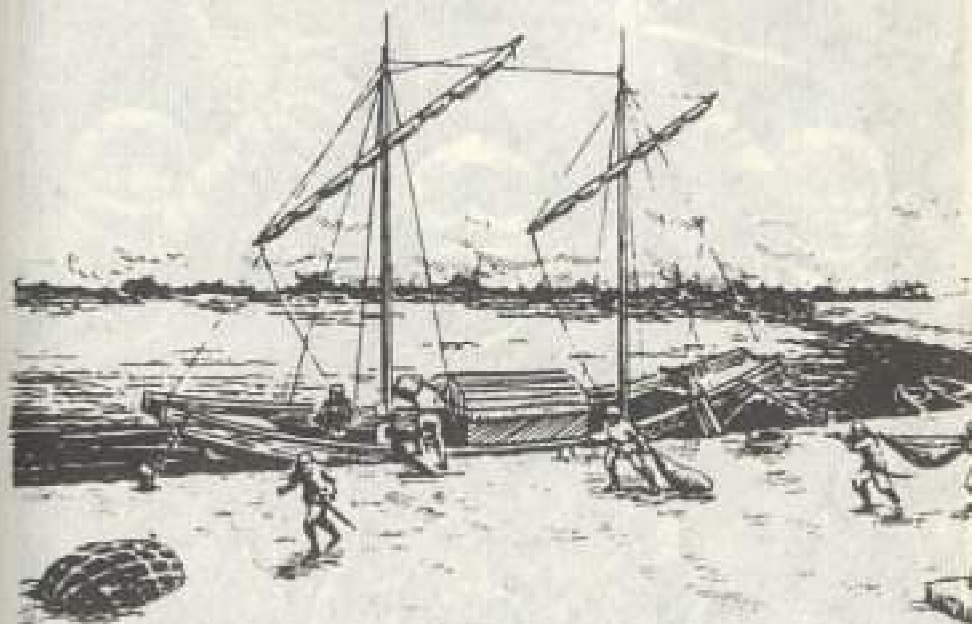
Per proseguire, vai al **318**.



95

Stai per arrivare in cima alle scale quando all'improvviso tre figure incappucciate emergono dall'ombra, sbucando da dietro una ciminiera e costringendoti a fermarti. Una di esse scaglia qualcosa contro di te: è una sfera di vetro. La sfera si infrange contro gli scalini di ferro e un attimo dopo ti ritrovi con i piedi e le gambe avviluppate da rampicanti di origine magica; quando riesci a liberarti dalla loro stretta, l'arciere e i suoi tre complici sono scomparsi. Avendo perso di vista le quattro figure, decidi di rinunciare e di tornare sui tuoi passi fino alle stalle del Saggio Gobbo per prendere il tuo cavallo.

Vai al **341**.



96

Getti via l'oggetto incandescente, ma esso rimbalza contro un masso e va a cadere dentro il contenitore dell'acqua. Segue un attimo terribile di silenzio, e subito dopo l'intera zona viene illuminata da un bagliore accecante; dopo di che ogni cosa sembra accadere al rallentatore. Vedi gli accoliti precipitarsi in avanti gridando con la tunica in fiamme, mentre grossi frammenti di marmo schizzano via dal contenitore e sfrecciano come meteoriti verso il cielo. Poi il calore e l'impeto dell'esplosione ti colpisce al viso e al petto, facendoti perdere i sensi all'istante.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui, sul sentiero verso il Maakengorge.



(fig. 6) Gli attendenti estraggono le armi e ti attaccano.

97 *(fig. 6)*

Al comando di Shamath, i suoi attendenti estraggono delle sbarre di acciaio dai loro foderi e si precipitano gridando contro di te per attaccarti.

Cheghath:

Combattività 37 — Resistenza 40

Questi esseri sono dotati di resistentissime difese psichiche. Dimezza perciò i punti aggiuntivi che hai normalmente se decidi di adoperare un attacco psichico (incluso il Raggio Ramas) per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **303**.

98

Dopo qualche minuto è chiaro che i briganti non hanno la minima idea di dove ti trovi. Il loro capo è furioso: si gira e ordina immediatamente loro di scovarti. Ad uno ad uno, i bruti si disperdono tra gli alberi, fino a quando il loro *leader* non rimane completamente solo.

Se decidi di attaccare il capo dei briganti di sorpresa, vai al **14**.

Se preferisci avvicinarti furtivamente per cercare di catturarlo come ostaggio, vai al **291**.

99

Gli sciacalli avanzano troppo rapidamente e tu non riesci a seminarli. Tiri le redini del tuo cavallo esausto, scivoli giù di sella ed estrai l'arma non appena tocchi terra. Gli sciacalli si allargano attorno a te, ululando furiosamente all'odore della carne fresca della tua bestia terrorizzata; poi, come rispondendo a un ordi-

ne segreto, cominciano ad avanzare lentamente verso di te.

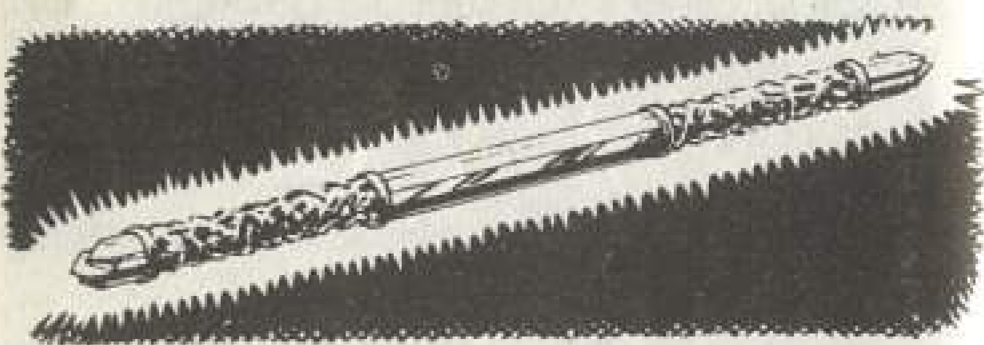
Il tuo cavallo spaventato si rizza sulle zampe posteriori, mentre quelle anteriori scalciano in aria, pericolosamente vicine alla tua testa. Così, quando il primo sciacallo attacca, ti ritrovi costretto a tenere con una mano le redini, mentre con l'altra devi combattere.

Sciacalli di Vorndarol:
Combattività 42 Resistenza 38

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Guerra e che tu non abbia raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, devi togliere alla tua Combattività 5 punti soltanto per la durata di questo combattimento.

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri, andando al **222**.

Se vinci questo combattimento, vai al **347**.



100

Segui il Presidente in una saletta, mentre i tuoi passi echeggiano contro il pavimento di marmo. Sul lato opposto della sala un grande cane da caccia giace assopito di fronte a un caminetto acceso, nel quale ceppi incandescenti scoppiettano gentilmente; le fiamme illuminano la stanza di una calda luce rosata, gettando ombre guizzanti sulle innumerevoli scansie piene di papiri e pergamene. Al centro della stanza si trova un grande tavolo completamente occupato da una costruzione di sabbia rappresentante nei minimi dettagli la topografia di Magador, le sue città, i suoi villaggi, le montagne, le colline e i fiumi. La precisione di quella specie di plastico di sabbia è davvero stupefacente.

"Qui da qualche parte un terribile potere maligno si è messo all'opera" ti dice Kadharian, indicando la sezione del tavolo che rappresenta il territorio a nord del Lago Vorndarol, una zona pericolosamente vicina alla profonda ferita del Maakengorge.

"Tre mesi fa il villaggio di Vorn, che si trova sulle sponde del lago, è stato distrutto da una tempesta innaturale, la prima delle molte che da allora hanno tormentato la regione. Ho spedito una truppa per scoprire di cosa si tratta, ma quei poveri soldati non hanno mai fatto ritorno. Anche una seconda spedizione è sparita senza lasciare tracce".

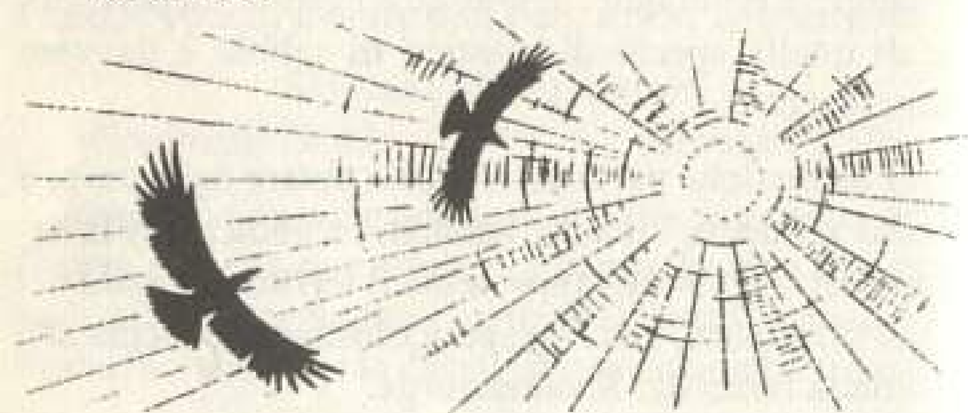
"Ma che cosa ti fa pensare che sia in atto un complotto per resuscitare Vashna?" chiedi, cercando di non sembrare troppo scettico. "Col dovuto rispetto, Presidente, quella regione è notoriamente infestata da briganti e rinnegati. Forse ci può essere una spiegazione più semplice e plausibile sia per la distruzione di Vorn che per la sparizione delle tue truppe".

"Sì, sì" replica Kadharian. "Anch'io all'inizio ho pensato la stessa cosa. Ma poi sono entrato in possesso di un oggetto che mi ha fatto cambiare idea".

Da una saccoccia di pelle che gli pende al fianco Kadharian estrae un oggetto avvolto in un fazzoletto di seta ricamata.

"Ecco, Grande Maestro" egli dice, porgendotelo. "Prova a trarre le tue conclusioni".

Vai al **133**.



101

Rimani talmente colpito dall'immagine del viso di tuo fratello morto che la tua mente rimane vittima di un profondo shock psichico: perdi 8 punti di Resistenza.

Se sopravvivi agli effetti di questo trauma, vai al **195**.

102

Percepisci di non essere solo: c'è un altro essere vivente nelle vicinanze. Estrai silenziosamente l'arma e prosegui a piedi; i tuoi sensi Ramas ti guidano verso una capanna in rovina che si trova sul perimetro di questo insediamento abbandonato. Gridi, chiedendo a chi si trova all'interno di mostrarsi, ma non ottieni risposta. Ripeti la domanda, e ancora niente. Con l'arma sguainata fai irruzione nella capanna, credendo di dover affrontare un gruppo di accoliti o una banda di briganti, e invece ti ritrovi davanti qualcosa di totalmente inaspettato.

Vai al **47**.

103

Fai ricorso alle tue arti Ramas e dai origine a una densa nebbia grazie alla quale speri di riuscire a respingere l'attacco dell'orda. Ma i vortexi sono creature psichiche in grado di individuare la loro preda grazie agli impulsi e alle onde mentali. La tua Arte ti aiuta solo parzialmente a difenderti, e molti dei fantasmi riescono a capire dove ti trovi e ad attaccarti.

Vortexi:

Combattività 44 Resistenza 30

Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo scontro. Se possiedi la Spada del Sole, aggiungi 5 alla tua Resistenza.

Se vinci questo combattimento, vai al **46**.

104

Affondi i talloni nei fianchi di Bracer e parti al galoppo giù per il sentiero, allontanando la bestia dal bordo roccioso e dall'acqua impetuosa che sta per travolgervi. Aiutato dalla tua arte Ramas, guidi il cavallo su per un pendio molto ripido che conduce al livello più alto del picco. La bestia obbedisce ai tuoi ordini e solo per pochi secondi riuscite a evitare l'immensa ondata gelida che inonda l'intera gola.

Trascorri le ore che mancano al tramonto appollaiato

insieme al tuo cavallo su un'isoletta rocciosa, in attesa che l'acqua si ritiri: è un'attesa lunga e stancante, che ti fa perdere 2 punti di Resistenza.

Vai al **12**.

105

Il viaggio a Helgor ti porta verso sud nella Città-stato di Casiorn, e poi a ovest, verso la capitale Lyriana di Varetta, un itinerario che hai percorso diversi anni fa, durante la tua ricerca del Ramastan. Il viaggio trascorre tranquillo e senza incidenti; eviti di proposito di parlare troppo con la gente o di trattenerti a lungo in uno stesso posto. Soltanto quando raggiungi Vakovar l'incerta situazione politica della regione comincia a crearti delle preoccupazioni. Questa città squallida, priva di legge e di un governo stabile, è la patria di molti dei più noti criminali e ladri delle Terre Tormentate: ogni viaggiatore che abbia cara e la pelle e la borsa di solito evita la città di Vakovar per quanto possibile; decidi pertanto anche tu di non fermarti ma di attraversare questa città in fretta per proseguire speditamente verso Helgor. Ciò nonostante, mentre ti trovi all'interno delle mura di Vakovar, subisci una decina di tentativi di furto. Nessuno era presente quando i ladri ti hanno assalito, cosa che non ti dispiace affatto, dal momento che ti sei dovuto lasciare alle spalle una decina di cadaveri di tagliagole.

È mattina presto quando infine, dalla cima di una collina, avvisti la città di Helgor. È una delusione, perché la capitale del Magador è una città tetra e sgradevole, circondata da bastioni di pietre grigie e mezze marcite, i resti di possenti mura distrutte durante la guerra contro i Signori delle Tenebre. Attraverso le molte brecce, noti che una fitta nebbia turbina nelle vie e nei vicoli di Helgor. A prima vista la capitale sembra poco più che una città di accattoni e mendicanti, un guazzabuglio di taverne di pessima categoria e baracche semi-cadenti, ma mano a mano che ti avvicini noti diverse torri che fanno capolino al di sopra della nebbia.

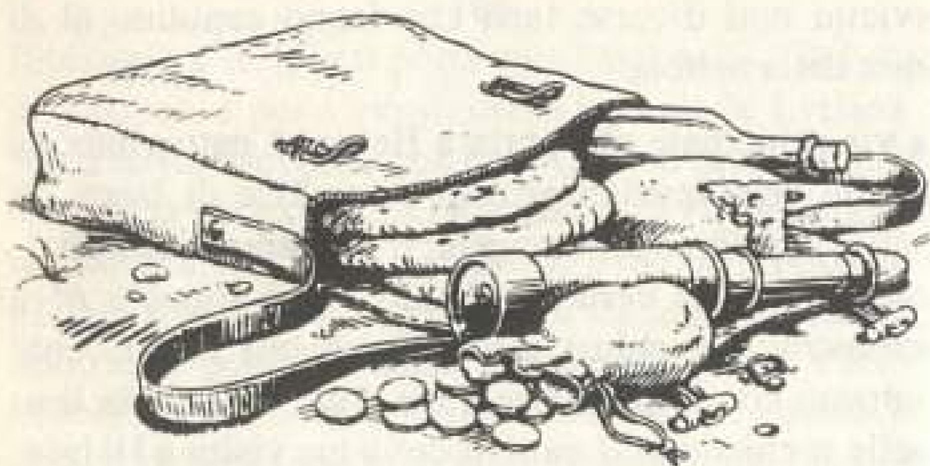
La via principale che porta a Helgor è pattugliata da guardie presidenziali armate di archi e di lance, le quali controllano chiunque tenti di entrare nella città: vestono tuniche verde smeraldo, rosso fuoco e nero inchiostro, dei colori molto sgargianti in stridente contrasto con lo squallore della città. Quando le sentinelle ti chiedono il motivo della tua visita a Helgor, tu mostri la pergamena che ti ha dato Lord Rimoah. Colpiti da quell'invito tanto importante, esse insistono affinché una scorta armata ti accompagni fino al palazzo presidenziale e tu accetti volentieri, memore degli incidenti che ti sono capitati a Vakovar.

Malgrado lo stato di degrado e lo squallore che regnano a Helgor, ti aspetti comunque che il palazzo del Presidente costituisca un'eccezione; e invece, con tua grande delusione, il palazzo altro non si rivela che un castelletto fortificato situato al centro della città, in cima a una collina denominata il Vanagrom Knoll. Vieni accolto nella sala delle riunioni di palazzo da un ufficiale di nome Stepona, un uomo dall'aspetto severo che dimostra più dei suoi trent'anni. Egli provvede affinché il tuo cavallo venga condotto nelle stalle e ti fa portare del cibo e delle bevande, che consumi mentre aspetti di vedere il Presidente. Un'ora trascor-

re prima che le porte della sala delle riunioni si riaprano per far entrare il Presidente Kadharian di Magador.

Se hai visitato la città di Aarnak in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **315**.

Se non sei mai stato a Aarnak, vai al **202**.



106

Fai ricorso alle tue difese psichiche per non farti scoprire dalla creatura. A causa della fitta nebbia non riesci a vederla, ma senti le grandi ali battere sopra la tua testa, ed esse quasi ti sfiorano i capelli mentre il volatile passa a pochi centimetri da te.

Dapprima ti sembra che la creatura si stia allontanando, ma poi capisci che essa sta virando per tornare verso di te. All'improvviso ti rendi conto che le tue difese psichiche non ti stanno affatto aiutando a celare la tua presenza: la creatura, infatti, percepisce non la presenza della tua mente bensì quella delle tue forze vitali.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **254**.

Se non possiedi quest'arma o decidi di non usarla, vai al **152**.

107

Pronunci le parole dell'incantesimo di battaglia "Pugno Invisibile" e all'improvviso senti una folata di vento potentissimo passare accanto al tuo viso. Il vento colpisce l'accolito in pieno stomaco, lo sbalza in aria e lo fa precipitare fuoribordo.

In un attimo sul ponte si propaga il grido di allarme: uno degli accoliti Anziani è caduto nelle acque del lago! Decine di accoliti si accalcano sui parapetti, ma non c'è più niente che essi possano fare: la nave viaggia a una velocità tale che ormai l'accolito si trova centinaia di metri più indietro, e le acque agitate del lago rendono impossibile vederlo.

Gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

108

"Calma, Smudd" dici, allontanando volutamente le mani dalle armi, "non ho intenzione di farti del male. Voglio solo parlare con te per un po'".

Gli occhi pieni di sospetto continuano a fissarti, gocce di sudore freddo imperlano la fronte di Smudd, la cui mano stringe l'elsa della spada.

"Guarda" gli dici, mostrandogli lo Zaino, "sono pronto a compensarti".

Fai lentamente scivolare via di spalla lo Zaino, lo apri e gli offri un oggetto. Dopo qualche attimo di esitazio-

ne, egli sceglie l'oggetto che si trova al primo posto nella Lista degli Oggetti dello Zaino. (Cancella quest'oggetto dal tuo Registro di Guerra.)

Vai al **323**.

109

Sollevi l'arco ed estrai una freccia, ma nell'attimo in cui le piume del dardo toccano il tuo viso, sia l'arco che la freccia esplodono in fiamme: perdi due punti di Resistenza.

Cadak ride malvagiamente, soddisfatto dei risultati del proprio incantesimo. "Sei condannato, Lupo Solitario. Perché non lo ammetti", ti dice con sarcasmo. "Eri già condannato nell'attimo in cui hai rimesso piede nel Magnamund".

Vai al **252**.

110

Nell'attimo in cui completi correttamente la seconda sequenza, senti un basso ronzio risuonare dentro la sezione superiore del piedestallo, la quale si apre a rivelare una struttura di cristallo con un foro circolare al centro.

I tuoi sensi Ramas ti informano che, inserendo l'Asta della Morte nel foro, il cancello dell'ombra sotto l'arco superiore si chiuderà.

Con mano incerta per la tensione, sollevi l'Asta della Morte sopra la testa e poi la cali con violenza, inserendo la punta nel foro.

Vai al **246**.

111

Percepisci una presenza ostile, la presenza di una mente malvagia che sta diventando sempre più forte mano a mano che le tre creature si avvicinano. Fai ricorso alle tue formidabili facoltà psichiche per erigere un muro difensivo attorno alla tua mente e proteggerla dall'attacco. A quell'inaspettata reazione, i tre spiriti si levano verso l'alto e scompaiono tra le nuvole. Per un attimo pensi che se ne siano andati, ma non passa più di qualche minuto che essi ritornano.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **142**.

112

Servendoti delle tue facoltà Ramas, guidi con grande abilità il tuo cavallo esausto lungo un sentiero molto difficile da percorrere. Riesci a mantenere il vantaggio sugli sciacalli appena in tempo per raggiungere un terreno più accessibile, dove il tuo cavallo può avanzare più velocemente.

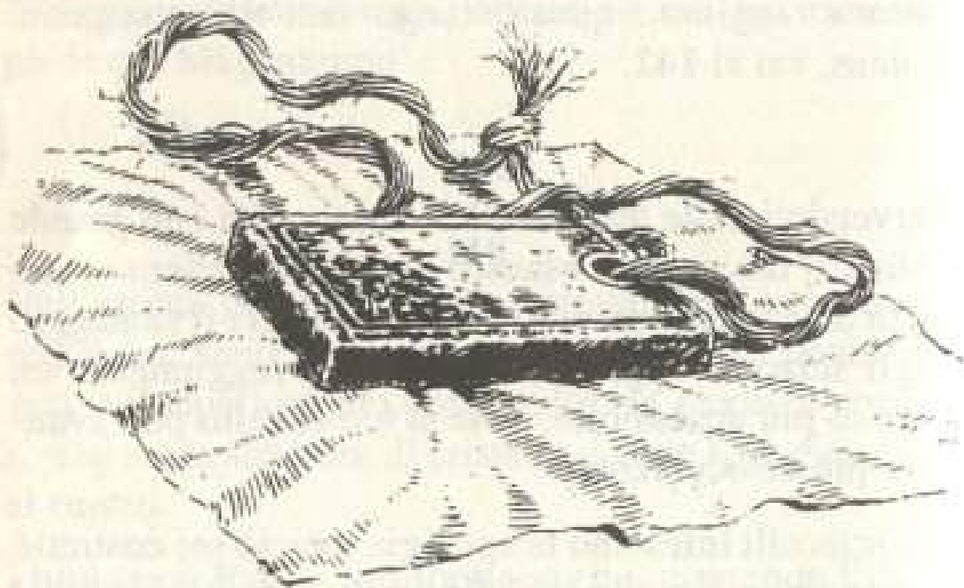
Gli sciacalli infestano la spiaggia, perciò sei costretto a tornare sui tuoi passi fino alla biforcazione del sentiero e imboccare l'altra pista, quella che conduce tra le colline. Quando finalmente le raggiungi, sei stanco e affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 6 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **61**.

113

Tendi un braccio verso lo zaino aperto, ma così facendo perdi l'equilibrio. Il capitano sente la tua presa allentarsi e approfitta immediatamente della situazione; si precipita in avanti e corre tra il folto degli alberi, gridando ai suoi uomini di correre a salvarlo. Dopo un attimo vedi il primo di essi sbucare dai pini circostanti, ma piuttosto che combattere, decidi di scappare mentre sei ancora in tempo, fermandoti solo a raccogliere lo zaino del capitano. I briganti ti danno la caccia, ma ben presto perdono le tue tracce e rinunciano all'inseguimento.

Vai al **247**.



114

Ti riprendi rapidamente dallo shock e riesci a mantenere il tuo posto nella processione, la quale sta risalendo la collina.

Vai al **250**.

115

Comandi alla donna di alzare la mano destra, ed essa obbedisce senza esitare. Sul suo dito indice vedi un anello di platino con poteri magici: è la fonte dell'incantesimo che essa ti ha rivolto contro. L'anello si è fuso con la sua mano e non puoi rimuoverlo, e non avendo nessun desiderio di reciderle il dito, le ordini di abbassare la mano e di dirti dove si trova la locanda del Saggio Gobbo. Essa obbedisce ancora e ti indica il Sentiero delle Taverne, la strada dove si trova la taverna; meno di dieci minuti più tardi ti ritrovi all'imbocco del Sentiero.

Vai al **332**.

116

L'Anziano si arrabbia, ti grida dietro rimproveri per più di un minuto e poi perde la pazienza e si allontana, non disposto a perdere tempo con te. Gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

117

Ti ripari in un fossato vicino al sentiero, dove riesci ad accamparti per la notte. Cala l'oscurità, ma gli alberi che ti circondano sono illuminati da uno spettacolare stuolo di luci ondeggianti che fluttuano e volano sopra le colline. È uno spettacolo meraviglioso, ma tu non ti lasci trarre in inganno: c'è un grande potere magico maligno all'opera, lo percepisci con chiarezza.

La tempesta non arriva questa notte, perciò sei in

grado di recuperare 3 punti di Resistenza grazie a un sonno ininterrotto. Ti alzi all'alba e, dopo aver consumato alcune bacche e delle radici (ne raccogli delle altre che costituiscono cibo sufficiente per 2 Pasti), prosegui il tuo cammino verso Vorn.

Vai all'**8**.

118

Levi la Spada del Sole e colpisci con precisione mortale il primo dei vortexi.

Vortexi:

Combattività 49	Resistenza 48

Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo scontro. Se possiedi la Spada del Sole, aggiungi 5 alla tua Resistenza.

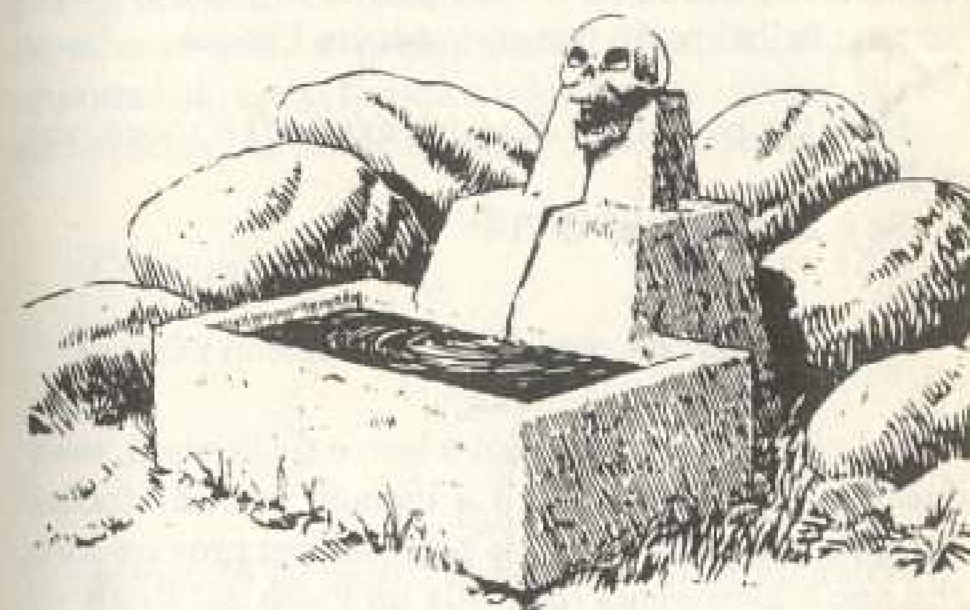
Se vinci questo combattimento, vai al **46**.

119

Furtivo come un'ombra, ti muovi attraverso la vegetazione del sottobosco; mentre ti avvicini al capo dei briganti, lo senti imprecare contro l'incompetenza dei propri uomini e lo vedi colpire con un pugno il tronco d'albero caduto. Gli balzi addosso, gli tappi la bocca con una mano, mentre con l'altra gli pieghi il braccio dietro la schiena, impedendogli di muoversi. Per un po' l'uomo si dibatte come un orso infuriato nel tentativo di liberarsi, ma quando gli sussurri una minaccia all'orecchio, egli smette di dimenarsi. Poi all'improvviso i nervi gli cedono: comincia a tremare come un cucciolo spaventato e, quando togli la mano dalla sua bocca, ti scongiura con voce terrorizzata di non ucciderlo; ti offre anche il contenuto del suo zaino e ti promette di lasciarti passare se tu non gli farai del male.

Se decidi di esaminare il contenuto dello zaino, vai al **113**.

Se invece preferisci domandargli le ragioni di quell'imboscata contro di te, vai al **75**.



120

Sfili rapidamente l'arco di spalla, estrai una freccia dalla faretra e prendi rapidamente la mira mentre l'uomo balza in aria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **139**.
Se va da 7 in poi, vai al **328**.

121

Ben presto viene il tuo turno; ti trovi a pochi metri dall'acqua quando i tuoi sensi percepiscono che su di essa è stato lanciato un potente incantesimo di magia nera. L'aura maligna che circonda il contenitore è talmente forte che delle ondate di nausea ti salgono dallo stomaco nell'attimo in cui le tue dita toccano il liquido maledetto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto corrisponde ai punti di Resistenza che hai perso per aver toccato l'acqua.

Se il tuo punteggio di resistenza è 20 o meno, vai al **265**.
Se è 21 o più, vai al **114**.

122

Posi il cibo per terra davanti a loro e ti allontani, ma i due non lo prendono fino a quando non reinfoderi l'arma e assaggi tu stesso la porzione per provare loro che non è avvelenata (cancella un Pasto dal Registro di Guerra). L'uomo e la donna consumano in pochi secondi il cibo che hai offerto loro, poi ti permettono di avvicinarti al loro bambino ammalato. Tu dici loro di essere in grado di curarlo e, servendoti delle tue facoltà innate della medicina, posi i palmi sul petto del piccolo e lasci che i tuoi poteri Ramas fluiscano nel suo organismo ammalato. In pochi momenti il bimbo riprende conoscenza ed emette un vagito: gli hai salvato la vita.

Vai al **277**.

123

Pronunci a bassa voce le parole dell'Incantesimo della Confraternita "Mani di Fuoco" e punti il dito contro l'Arcidruido. Una sorta di brivido ti scende lungo il braccio e, una volta raggiunta la tua mano, origina un fascio bianco-azzurro di energia, che si inarca verso il tuo avversario ed esplode contro l'asta magica che egli sta impugnando.

Il tuo impiego inaspettato di potenti arti magiche coglie di sorpresa l'Arcidruido, il quale riesce a difendersi, ma a costo di grandi sforzi. Approfitti di questa opportunità, estrai l'arma e ti lanci in avanti per attaccarlo prima che abbia il tempo di riprendersi.

Arcidruido Cadak:
Combattività 48 — Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **298**.

124

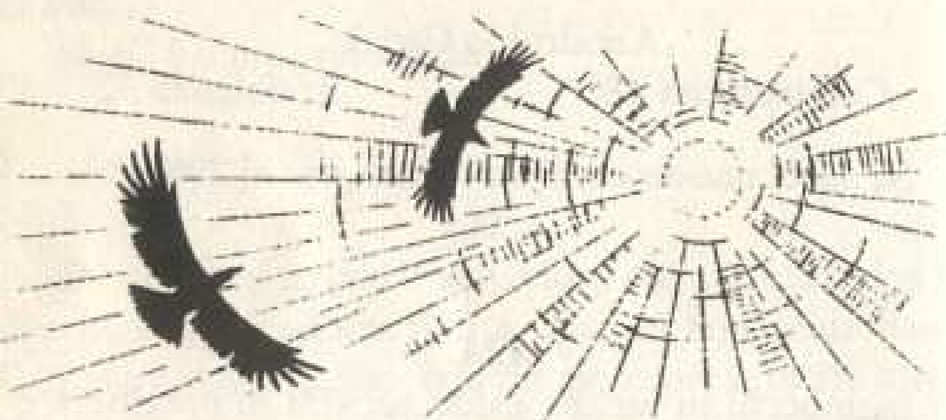
Ti inginocchi in mezzo a due accoliti in preghiera e cominci a imitare il loro sommesso mormorio. Un brivido ti corre lungo la schiena: l'aura maligna che circonda il gruppo di accoliti è molto forte, e i tuoi sensi psichici stanno combattendo per proteggere la tua mente da questa insidiosa influenza.

Noti che alcuni degli accoliti stanno tremando incontrollabilmente, mentre il sudore imperla le loro fronti, malgrado il vento gelido che ulula sul ponte; riconosci i disturbi fisici procurati dall'adgana - una droga molto potente che aumenta la ferocia e l'agilità in combattimento - e capisci che molti degli accoliti devono

essere stati costretti ad assumerne una dose considerevole prima dell'assalto contro i briganti.

Sei inginocchiato tra gli accoliti in preghiera da un minuto circa quando all'improvviso il corno di guerra emette la sua nota lunga e lamentosa. A quel suono tutti gli occhi si voltano verso est, dove all'orizzonte è ora visibile la striscia della spiaggia: la nave sta viaggiando veloce verso una banchina di legno, dove un gruppo numeroso di figure vestite di rosso sta aspettando il suo ritorno. Il mormorio delle preghiere cessa e gli accoliti si preparano in fretta a sbarcare.

Vai al **150**.



125

Vieni svegliato nel cuore della notte da un tuono assordante che fa tremare il terreno e spaventa a morte Bracer. Ti metti a sedere e apri gli occhi; dapprima pensi che il nuovo giorno sia sorto, perché la grotta è inondata di luce, ma quando ti affacci all'entrata della grotta per scrutare il panorama circostante, capisci che quella luce ha un'origine ben più misteriosa.

Il cielo pullula di orde di fantasmi luminescenti e ululanti. Le creature si riversano giù dalle nuvole della tempesta e sfiorano le cime degli alberi, gridando e ululando come streghe impazzite. Tre di queste spaventose apparizioni stanno fluttuando a pochi metri dall'imboccatura della grotta e cominciano a sottoporti a un vero e proprio bombardamento psichico. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan per erigere uno scudo psichico allo scopo di proteggerti la mente da quel potente attacco, ma i tuoi riflessi sono meno fulminei del solito e tu perdi 3 punti di Resistenza prima che le tue difese entrino in azione.

Vai al **326**.

126

Facendo ricorso alle tue facoltà di difesa psichica, erigi un'impenetrabile barriera attorno alla tua mente, la quale assorbe i poteri dell'accolito Anziano; egli non riesce a scoprire assolutamente niente ma, piuttosto che ammettere la sconfitta, ti lascia andare infastidito.

Con un grugnito sdegnato, egli ti ordina di rimetterti in fila e ti spinge via, prima di tornare a riprendere aspramente gli accoliti che si sono dati alla fuga.

Vai al **250**.

127

Servendoti dell'Incantesimo della Confraternita "Levitazione", ti alzi in aria e scivoli oltre questa sezione del pavimento fino a raggiungere il terreno fermo. Con relativa facilità passi oltre alla linea di automi e corri verso il piedestallo. Mentre tu passavi oltre il tratto molle del pavimento, la Demonessa era occupata ad indossare un'armatura di lucido acciaio nero, ma ora



(fig. 7) Sei appena entrato nella tana di un lupo delle montagne.

si accorge che hai aggirato i suoi guerrieri e capisce qual è il tuo piano. Non ha nessuna intenzione di lasciarti avvicinare al piedestallo o all'Asta della Morte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **57**.

Se non possiedi questa Disciplina Superiore, vai al **282**.

128 *(fig. 7)*

Guidi Bracer su per un sentiero scivoloso che porta all'entrata della miniera. La bestia ti conduce con passo sicuro fino in cima al sentiero e, proprio davanti all'entrata della vecchia miniera, scorgi due vagoni merce completamente arrugginiti. Ti avvicini e, nell'attimo in cui entri nella grotta, i tuoi acutissimi sensi Ramas ti avvertono che non sei l'unico ad aver cercato protezione lì dentro: l'odore di pelo bagnato e lo scintillio di due occhi grigio-verdi ti dicono che sei appena entrato nella tana di un lupo delle montagne.

Il lupo grugnisce minacciosamente, mentre Bracer indietreggia spaventato. Ti appresti a servirti delle tue facoltà Ramas del controllo animale per calmare la bestia prima che la fame lo spinga ad attaccarti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo animale e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai all'**89**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango, vai al **151**.

129

Il tuo incantesimo è molto forte, e l'accolito non riesce a resistervi. Con un lieve sospiro, egli abbassa il capo

e si calma completamente. Mentalmente gli ordini di andare a prua a curare i feriti, ed egli ubbidisce senza obiettare.

Gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

130

Attraversi l'arcata e non succede niente, ma quando cominci a salire le scale che si trovano sul lato opposto, noti che un gran numero di accoliti e di Anziani ti sta fissando con occhi carichi d'odio e di rabbia. Ti volti e vedi che l'invisibile cortina di potere non è più invisibile: sta emettendo un bagliore rossastro che ti accusa impietosamente.

"Intruso!" grida uno degli Anziani. "Miscredente!" grida un altro. Poi, un'ondata di accoliti avanza verso di te, molti dei quali armati di daghe o pugnali.

Accoliti di Vashna:
Combattività 45 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **311**.

131

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto corrisponde ai punti di Resistenza persi a causa dell'impatto della meteorite e della conseguente caduta.

Scosso per l'esplosione, ti alzi in piedi e fai ricorso alle tue facoltà Ramastan della Difesa per spegnere quelle parti della tua tunica che si sono infiammate dopo l'esplosione. La tua arma si è disintegrata all'impatto (cancellala dal tuo Registro d'Azione), ma è servita a deviare parte dell'energia della sfera di fuoco dal tuo corpo.

Il tuo cavallo si è fermato nelle vicinanze del fiume e va nervosamente avanti e indietro. Servendoti delle tue facoltà Ramas cerchi di calmarlo; la bestia risponde immediatamente e ritorna da te. Risali subito in groppa e parti al galoppo lungo il sentiero che costeggia il fiume, ansioso di allontanarti il più in fretta possibile dalla tempesta.

Vai all'**80**.



132

Al comando di Shamath, i suoi attendenti estraggono delle sbarre di acciaio dai loro foderi e si precipitano gridando contro di te per attaccarti.

Cheghath:
Combattività 37 Resistenza 40

Questi esseri sono dotati di resistentissime difese psichiche. Dimezza perciò i punti aggiuntivi che hai normalmente se decidi di adoperare un attacco psichico (incluso il Raggio Ramas) per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **303**.



133

Prendi il pacchetto e dispieghi con cura il fazzoletto di seta; dopo un attimo ti ritrovi in mano un amuleto di forma oblunga appeso a uno spago. L'amuleto è stato ricavato da una pietra nera come il carbone, punteggiata di frammenti metallici che scintillano alla luce delle fiamme.

"Dov'è stato trovato?"

"Tra le rovine di Vorn" risponde Kadharian con voce preoccupata.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **262**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore oppure non hai raggiunto questo rango, vai al **49**.

134

Colpito dal tuo pugno potente, l'accolito crolla sul parapetto della nave e perde i sensi. Un silenzio mortale cala sul ponte, mentre tutti gli occhi si voltano verso di te.

"Prendetelo!" grida uno degli altri due accoliti Anziani, e immediatamente una dozzina di confratelli balzano in piedi per obbedire al comando. Estrai l'arma e combatti con valore e abilità, ma ben presto vieni sopraffatto. Essi riescono a disarmarti e a inchiodarti al ponte, ma non prima che tu sia riuscito ad uccidere o ferire gravemente almeno trenta dei loro.

Fissi con sguardo di sfida le facce infuriate che ti circondano, mentre uno dei due accoliti anziani ti si avvicina e sputa con disprezzo quando riconosce i tuoi abiti sommerliani; poi posa la punta della sua asta magica sulla tua fronte, e all'improvviso tutto si trasforma in un'esplosione di luce accecante, l'ultima sensazione che riesci a provare.

La tua vita e la tua missione si concludono qui.

135

Estrai la Spada del Sole dal suo fodero e la punti con fare accusatore contro l'Arcidruido, aspettandoti che la sua luce divina faccia barcollare il tuo nemico. Ma la lama della tua arma fatata non scintilla con l'intensità di sempre: è come se i suoi poteri sovrannaturali fossero in qualche modo trattenuti dalla prigione spettrale di Cadak.

Avanzi minacciosamente verso il tuo odiato avversario, il quale fa un gesto con la mano e scompare

improvvisamente sotto i tuoi occhi; egli sta evidentemente impiegando un incantesimo di invisibilità, che, tuttavia, non è in grado di nasconderlo completamente ai tuoi occhi: riesci ancora a scorgere il profilo della sua asta e del suo corpo contro lo sfondo del muro di luce.

Arcidruido Cadak:
Combattività 50 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **298**.



136

Ti ritiri tra il folto degli alberi e, servendoti delle tue facoltà Ramastan della sparizione, ti nascondi alla loro vista. Troppo ansiosi di farti fuori, i briganti non si accorgono che sei riuscito a superare la loro linea e ad aggirarli da dietro; sei sfuggito al loro inseguimento, ma temi ancora che possano trovare il tuo cavallo. Ti sposti su un masso più alto degli altri, da dove riesci a vedere il boschetto; scorgi il capo della banda e altri tre briganti accovacciati dietro al tronco di un grosso albero caduto.

Se possiedi un Arco e decidi di tirare una Freccia contro il capo dei briganti, vai al **304**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usare l'incantesimo "Controllo Mentale", vai al **212**.

Se decidi di rimanere ad osservare i briganti ancora un po', vai al **98**.

137

Mentre ti avvicini all'edificio, noti che esso è dotato di una sola entrata, un grande portale a due ante che guarda sul lago. Una lunga processione di accoliti sta entrando nell'edificio in fila indiana proprio attraverso quel portale, e tu ti fermi ad osservare la scena. Capisci che, se vuoi scoprire cosa sta succedendo all'interno della costruzione, devi entrare anche tu di là.

Una sentinella ti passa accanto, e tu ti tuffi in un portone buio per evitare di essere visto. La sentinella entra nella capanna di fronte e all'improvviso ti viene in mente un'idea, un'idea che potrebbe aiutarti a penetrare in quel grande edificio, che evidentemente funge da tempio. Attraversi la strada di corsa, entri e sorprendi l'accolito con un colpo alla nuca che gli fa perdere conoscenza all'istante; infili rapidamente la sua tunica rossa, la quale copre completamente i tuoi abiti e il tuo equipaggiamento (non c'è bisogno che annoti questa tunica nel tuo Registro d'Azione).

Vestito come un accolito e aiutato dalla tua capacità di mimetizzazione Ramas, non dovresti incontrare molte difficoltà ad entrare.

Se, prima di lasciare la capanna, desideri ispezionare l'accolito nella speranza di trovare qualche oggetto utile, vai al **289**.

Altrimenti, vai al **143**.

138

Reggi l'Asta della Morte con forza e sicurezza: il ciclone d'elettricità rovina completamente l'attacco dei vortexi, prosciugandone le energie psichiche e rendendoli così innocui.

Comunque, l'effetto negativo dell'asta malvagia ti fa perdere 3 punti di Resistenza.

Modifica di conseguenza il tuo Registro d'Azione e vai al **46**.

139

Purtroppo la tua freccia manca il bersaglio: vola nel cielo scuro e atterra sul tetto dell'edificio di fronte. Deciso a non lasciartelo scappare, attraversi di corsa la strada, gli occhi puntati addosso all'arciere, che nel frattempo sta scappando in direzione del quartiere nord. Sei circa venti metri davanti a lui quando, dopo una curva, ti ritrovi a fissare un alto muro, la fine di un vicolo a fondo cieco. Stai per tornare sui tuoi passi quando all'improvviso noti una rampa di scale di ferro arrugginito alla tua destra: si tratta di un'uscita di sicurezza un po' malridotta che porta sul tetto di un magazzino di stoffe. Sali rapidamente la scala, l'arma pronta a colpire.

Vai al **95**.

140

Estrai l'arma e ti prepari alla difesa.

Accoliti di Vashna
(in preda a furia omicida):

Combattività 34 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **325**.

141

All'improvviso un ombrello di energia scintilla sotto il grande arco; ti volti e vedi un enorme stivale emergere dalla luce intensa. Tremi al pensiero di quello che potrebbe accadere, perché capisci immediatamente di cosa si tratta. Con orrore sempre maggiore guardi la Demonessa Shamath emergere dal cancello dell'ombra: qui nel Magnamund le sue dimensioni sono di cinque volte maggiori, e la creatura infernale è chiaramente ansiosa di esercitare il suo nuovo, spaventoso potere.

Essa si china e ti strappa l'Asta della Morte con la stessa facilità con cui avrebbe tolto un bastoncino ad un insetto. Poi punta un dito verso il piedestallo, e subito un buco compare sul terreno.

Dal foro si leva un vortice di vento dell'abisso che diventa mano a mano più violento fino a risucchiare tutto ciò che si trova nel suo raggio d'azione. Gli accoliti volano via gridando e spariscono nel cuore del tornado mentre tu ti aggrappi disperatamente al piedestallo. Ma è tutto inutile: con un lieve gesto del polso, la Demonessa Shamath ti consegna al tuo destino.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

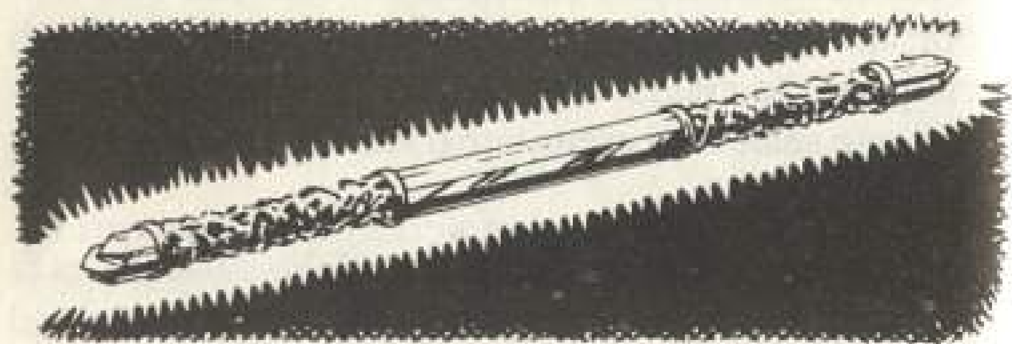
142

Estrai la tua arma e ti prepari a combattere mentre i fantasmi calano su di te come gli avvoltoi affamati scendono sulla carcassa di un animale.

Vortexi:
Combattività 46 Resistenza 40

Puoi aggiungere per la durata di questo combattimento 2 punti alla tua Combattività per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto, superiore a quello di Grande Guardiano Ramas. Se possiedi la Spada del Sole, aggiungi 5 punti alla tua Resistenza.

Se vinci questo combattimento, vai al **159**.



143

Ti cali il cappuccio sul viso e ti unisci alla processione di accoliti che sta entrando nell'edificio.

L'interno della costruzione è buio e poco accogliente, decorato con arazzi rituali degli accoliti di Vashna. Un gran numero di candele illuminano della loro fiamma irregolare l'altare centrale, mentre l'aria è satura di uno sgradevole odore di incenso. Gli accoliti si dispongono in circolo attorno all'altare a seconda del rango e ascoltano attentamente mentre due degli accoliti Anziani recitano una liturgia in lode del Signore delle Tenebre Vashna. A conclusione della sinistra cerimonia, i due sacerdoti gridano queste parole: "Celebriamo la vigilia del 'Grande Ritorno'. Possa Vashna, nostro signore e padrone, sconfiggere i nostri nemici e governare per sempre!"

Gli accoliti rispondono spontaneamente scandendo con voci basse il nome del loro signore, "Vashna! Vashna! Vashna!", mentre escono lentamente e in silenzio dall'edificio. All'uscita, una torcia viene consegnata ad ogni accolito, il quale viene fatto passare davanti agli Anziani per essere da loro benedetto nel nome di Vashna. Fai attenzione a tenere la testa bassa e nascosta sotto il cappuccio quando viene il tuo turno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, dello Scudo Ramas o dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se possiedi un Disco Runico, aggiungi 1; se possiedi la Spada del Sole, togli 3; e per ogni rango superiore a quello di Grande Guardiano Ramas che hai raggiunto, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **322**.
Se va da 5 in poi, vai al **192**.

144

Mentre l'orda di fantasmi ululanti cala su di te, preghi Ramas e Ishir affinché ti diano la forza di sconfiggere i tuoi avversari.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **118**.
Se non possiedi quest'oggetto speciale, vai al **284**.

145

Gli uomini del capitano rispondono alle sue richieste d'aiuto, mentre tu decidi di scappare, fermandoti solo a raccogliere lo zaino. Pensando di averti terrorizzato, il capitano comincia a darti la caccia, ma presto perde le tue tracce e, seppur a malincuore, è costretto a rinunciare all'inseguimento.

Vai al **247**.

146

All'improvviso un uomo dalla barba grigia, vestito di pelliccia e armato di un arco - ora carico e puntato contro di te - esce da dietro un masso e ti ingiunge: "Non muoverti!"

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri usarla, vai al **201**.

Se non possiedi quest'Arte o preferisci non usarla, vai al **280**.

147

La strada termina davanti a una fontana d'acqua stagnante, dove una folla si è riunita ad assistere allo scontro a mani nude tra due combattenti di strada. Ti fermi e chiedi a uno degli astanti di indicarti la strada per la locanda del Saggio Gobbo; con tua grande sorpresa, l'uomo sembra felice di poterti aiutare. Ti indica il Sentiero delle Taverne, la strada dove si trova la locanda, e dieci minuti più tardi ti ritrovi all'imbocco del Sentiero.

Vai al **332**.

148

Shamath indietreggia con orrore sotto i tuoi colpi mortali. Comincia a tremare, poi, all'improvviso, un geyser di fiamma esplode dal pavimento e avvolge il suo corpo a forma di verme. Guardi esterrefatto mentre i sottili tentacoli di carne si anneriscono e cadono a terra, a formare un mucchietto di cenere incandescente.

Vai al **261**.



149

Il fascio avanza minaccioso verso di te, e per un attimo rimani paralizzato per il terrore. Poi i tuoi istinti naturali Ramas hanno la meglio e all'improvviso è come se tutto stesse accadendo al rallentatore. Sei in pericolo mortale e devi agire in fretta se vuoi sopravvivere.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **71**.

Altrimenti, puoi tentare di scansare il fascio d'energia saltando giù dall'edificio. Vai al **7**.

150

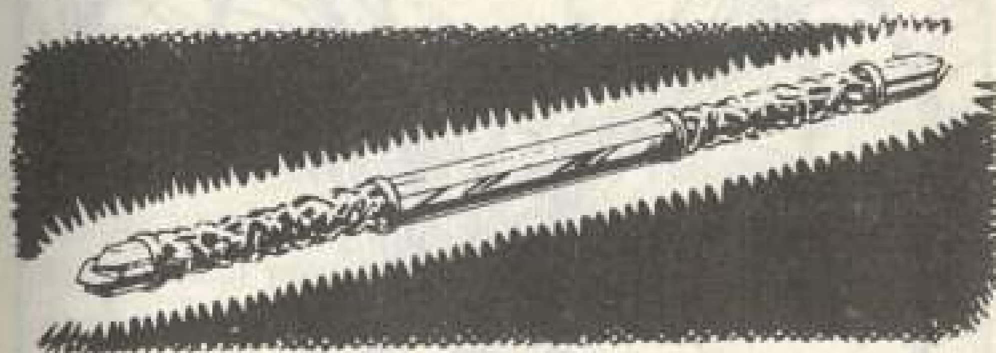
L'imbarcazione si ferma lentamente accanto al molo di granito, mentre alcuni accoliti la assicurano tramite lunghe funi. Uno dei maghi anziani sovrintende alle manovre di attracco, quindi ordina di sbarcare per primi i feriti, e poi al resto dell'equipaggio di scendere in ordine di rango e importanza. Tu ti affianchi agli accoliti di grado inferiore e segui la fila che si dirige verso un sentiero che sale verso una collina, in cima alla quale si trova un grande edificio di pietra.

L'interno della costruzione è buio e poco accogliente, decorato con arazzi rituali degli accoliti di Vashna. Un gran numero di candele illuminano della loro fiamma irregolare l'altare centrale, mentre l'aria è satura di uno sgradevole odore di incenso. Gli accoliti si dispongono in circolo attorno all'altare a seconda del rango e ascoltano attentamente mentre due degli accoliti Anziani recitano una liturgia in lode del Signore delle Tenebre Vashna. A conclusione della sinistra cerimonia, i due sacerdoti gridano queste parole: "Celebriamo la vigilia del 'Grande Ritorno'. Possa Vashna, nostro signore e padrone, sconfiggere i nostri nemici e governare per sempre!"

Gli accoliti rispondono spontaneamente scandendo con voci basse il nome del loro signore, "Vashna! Vashna! Vashna!", mentre escono lentamente e in silenzio dall'edificio. All'uscita, una torcia viene consegnata ad ogni accolito, il quale viene fatto passare davanti agli Anziani per essere da loro benedetto nel nome di Vashna. Fai attenzione a tenere la testa bassa e nascosta sotto il cappuccio quando viene il tuo turno. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, dello Scudo Ramas o dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se possiedi un Disco Runico, aggiungi 1; se possiedi la Spada del Sole, togli 3; e per ogni rango superiore a quello di Grande Guardiano Ramas che hai raggiunto, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **322**.
Se va da 5 in poi, vai al **192**.



151

Le tue facoltà Ramas del controllo animale bastano a calmare l'animale, che però rimane nervoso e agitato, soprattutto perché l'odore e la presenza del cavallo sollecitano i suoi istinti di cacciatore. Confuso e innervosito, il lupo si ritira nei meandri della caverna, dove rimane a ululare per tutta la notte.

Impossibilitato a dormire a causa degli incessanti lamenti della bestia, trascorri le cinque ore successive in attesa che la tempesta si calmi: perdi 2 punti di Resistenza per la stanchezza.

Vai al **279**.



(fig. 8) Estrai l'arma e ti prepari a combattere contro il mostro alato.

152 *(fig. 8)*

Estrai l'arma e aspetti con il fiato sospeso mentre l'animale si avvicina. Dal battito delle ali, ti sembra si trovi a trenta metri da te quando all'improvviso, con un boato assordante, cala oltre la coltre di nebbia e atterra su di te. Cerchi disperatamente di difenderti mentre gli artigli e le zanne affilate stanno per serrarsi sulla tua pelle.

Zarthyn:

Combattività 45 Resistenza 50

Se vinci questo combattimento, vai al **90**.

153

Indietreggi davanti alla linea compatta di automi e cerchi di approfittare della tua velocità e della tua agilità per aggirare i tuoi avversari. Ma hai fatto soltanto pochi passi quando all'improvviso senti che il pavimento sotto i tuoi piedi si sta facendo soffice come una spugna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **193**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **127**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **232**.

154

Voli in aria verso il tetto di fronte, ma purtroppo, nella fretta di raggiungere l'assassino, calcoli male le distanze; disperatamente cerchi di aggrapparti alle grondaie arrugginite che corrono lungo il bordo del tetto, ma il ferro corroso dalle intemperie non riesce a reg-

gere il tuo peso. Con un grido di terrore, cadi all'indietro e precipiti nella strada sottostante.

Vai al **38**.



155

Il sentiero si allontana tortuosamente dalle acque del Lago Vorndarol e sale lentamente fino a una pianura rocciosa coperta di densi cespugli, sui rami dei quali vedi delle bacche rossastre; esse mandano un odore molto piacevole che il tuo cavallo trova irresistibile. I tuoi sensi ti comunicano che le bacche sono molto nutrienti: ti restituiscono 3 punti di Resistenza. Se lo desideri, puoi raccoglierne alcune e metterle nel tuo Zaino (fino ad un massimo di 2 Pasti) prima di proseguire il cammino.

Vai al **338**.

156

Per tutto il pomeriggio viaggi lungo il sentiero che attraversa una zona di basse colline e picchi rocciosi coperti di arbusti spinosi. È un terreno difficile da percorrere e di ben poca consolazione per l'occhio, ma lo percorri senza alcun problema. Prima del crepuscolo raggiungi la cima di una collina dalla quale, per la prima volta, riesci a vedere il Fiume Storn e i picchi incappucciati di neve dei Monti Durncrag meridionali. Il sollievo per essere riuscito a coprire una considerevole distanza svanisce quando vedi che all'orizzonte il tempo sta rapidamente mutando; soltanto una sottile striscia di luce illumina ancora il cielo... si sta avvicinando un'altra tempesta.

Mentre discendi dalla cima della collina in direzione del fiume, l'aria diventa sempre più densa di umidità e nuvole nere si serrano minacciose sopra la tua testa. L'alto grado di umidità carica immediatamente l'atmosfera, e lampi biforcuti e improvvisi calano dalle nuvole sulla terra per poi inarcarsi nuovamente verso il cielo, mentre bassi rombi di tuono echeggiano nella vallata. Poi all'improvviso le nubi si scaricano a riversare una pioggia torrenziale su un terreno già pregno di umidità. Cerchi di calmare il tuo cavallo spaventato e lo sproni tra la pioggia battente, sperando con tutto il tuo cuore di riuscire a trovare un riparo per la notte.

Ti trovi a circa un miglio dal fiume quando ormai l'oscurità è totale. Ciò nonostânte, grazie alle tue straordinarie capacità visive, riesci a scorgere due possibili rifugi: una specie di capanna di pietra con il tetto a punta, appollaiata sulla riva del fiume, e una piccola grotta rocciosa vicino al sentiero.

Se scegli di rifugiarti nella capanna, vai al **207**.

Se preferisci cercare riparo nella grotta rocciosa, vai al **91**.

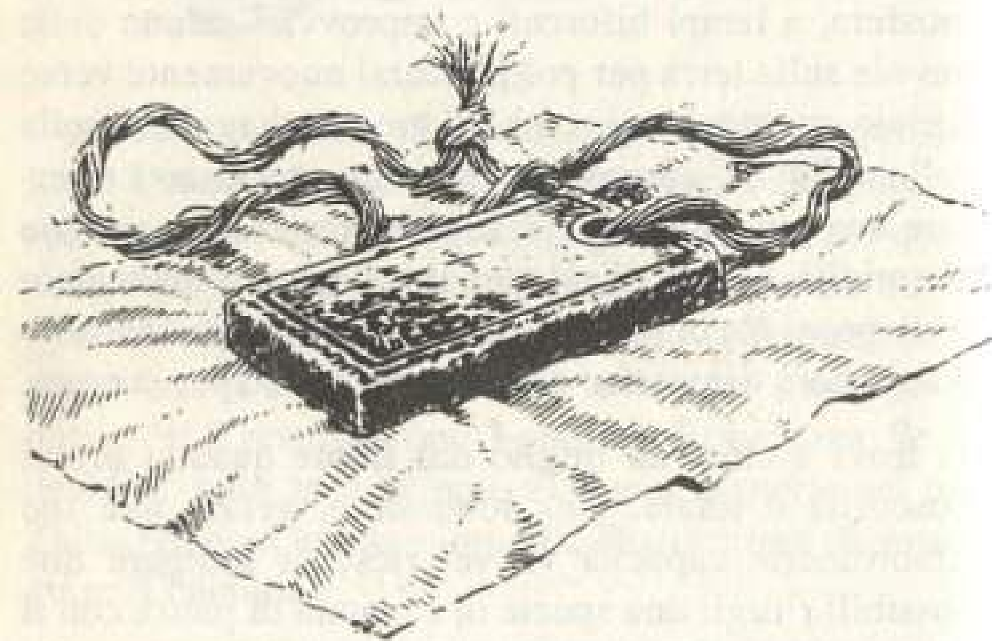
157

Ti alzi in piedi, corri verso il piedestallo, afferri l'Asta della Morte e barcolli sotto il suo peso innaturale.

Nell'attimo in cui la sollevi in aria, la Demonessa si volta di scatto e lancia grida rabbiose e tonanti; il rimbombo della sua ira ti solleva letteralmente da terra e ti scaraventa lungo il pavimento.

Disperatamente cerchi di tenere stretta l'asta, mentre Shamath avanza a grandi passi verso di te. Il grido assordante della Demonessa echeggia nelle tue orecchie mentre ti stringi l'Asta della Morte al petto e ti getti a capofitto nel cancello dell'ombra.

Vai al **270**.



158

Percorri con lo sguardo il cielo cupo servendoti delle tue straordinarie capacità visive. Le tue facoltà Ramas ti permettono di rintracciare le creature alate, le quali volano in circolo attorno al loro covo preparandosi a calare in picchiata per attaccarti.

Estrai l'arma e, nello spettro ultravioletto, intravedi un'aura che la protegge dalla temperatura altissima di questo dominio. Poi un grido stridulo e raccapricciante squarcia l'aria caldissima che ti circonda, e subito la prima delle tre creature cala su di te.

Lavas:
Combattività 44 Resistenza 42

Puoi abbandonare questo combattimento dopo sei scontri andando al **276**.

Se vinci questo combattimento, vai al **3**.

159

Hai distrutto tutte le creature spettrali che ti stavano attaccando, ma sei ben conscio del fatto che ve ne sono ancora centinaia che fluttuano tra le nuvole. Rimani dentro alla grotta, tenendo vicino a te il tuo cavallo, e preghi Ramas e Ishir affinché vi proteggano entrambi. I vortexi continuano a ululare nella tempesta per un'ora, fino a quando, a poco a poco, questa non si esaurisce.

Una strana calma scende all'improvviso attorno a te. Ora percepisci che il pericolo è passato e cerchi di riposarti un po', ma il ricordo recente dello scontro che hai appena dovuto sostenere è ancora vivido nella tua mente e ti impedisce di dormire: perdi 3 punti di Resistenza.

Inoltre, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, ora devi consumare un pasto oppure perdere altri 3 punti di Resistenza.

Vai al **337**.

160

La sonda psichica dell'Anziano riesce a vincere le tue difese, e subito l'accolito capisce che sei un intruso. Tira la tua tunica e rivela così la tua giacca e i tuoi pantaloni di pelle. Riconoscendoti immediatamente per un sommerliano, egli emette un'esclamazione soffocata quando capisce qual è la tua vera identità.

"Prendetelo!" egli grida, e una dozzina di accoliti accorre per obbedire al suo ordine. Estrai l'arma e combatti con valore e abilità, ma ben presto vieni sopraffatto. Essi riescono a disarmarti e a inchiodarti per terra, ma non prima che tu sia riuscito ad uccidere o ferire gravemente almeno trenta dei loro.

Fissi con sguardo di sfida le facce infuriate che ti circondano, mentre l'accolito anziano ti si avvicina e sputa con disprezzo sui tuoi abiti sommerliani; poi posa la punta della sua asta magica sulla tua fronte, e all'improvviso tutto si trasforma in un'esplosione di luce accecante, l'ultima sensazione che riesci a provare.

La tua vita e la tua missione si concludono qui.

161

I negozi e le casupole che fiancheggiano questa stradina sembrano disabitate; pesanti sbarre di ferro e di quercia assicurano le finestre e le porte, una precauzione necessaria in una città violenta come questa. Stai quasi perdendo le speranze di trovare la Taverna del Saggio Gobbo quando all'improvviso vedi una pallida luce gialla fuoriuscire dalla porta di un edificio vicino. Ti avvicini e scorgi un'insegna che pende sopra la soglia, raffigurante un orso bruno levato sulle zampe posteriori, mentre quelle anteriori reggono un cartello che recita:

Ghadlar & Sons - Pellicce

Se decidi di entrare nel negozio di pellicce, vai al **226**.

Se invece preferisci non badarci, puoi continuare lungo la via andando al **244**.

162

Guidato dai tuoi istinti Ramas, sollevi l'Asta della Morte e la fai roteare in aria, una, due, tre volte...

Un sinistro ronzio si irradia dall'asta. Senti un crepitio di elettricità statica, e l'aria umida sfrigola al contatto con l'energia sprigionata dall'arma magica. Un sottile filo di nebbia si leva dalla cima dell'asta e si trasforma rapidamente in un ciclone che avvolge i vortexi e impedisce loro di raggiungerti. Li senti fare ricorso alle loro immense energie psichiche nel tentativo di liberarsi dal ciclone elettrico per attaccarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, aggiungi 4 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Inoltre, se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 18 o più, aggiungi 1; se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 17 o meno, togli 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **206**.
Se va da 4 a 8, vai al **305**.
Se è 9 o più, vai al **138**.



(fig. 9) All'improvviso la forma di un'enorme barca emerge dalla nebbia.

163 *(fig. 9)*

Legati a un obelisco al centro della piazza antistante la banchina vedi tre accoliti di Vashna, sorvegliati da due briganti, che si divertono a stuzzicarli e a prenderli in giro.

Nel corso dell'ultima ora il cielo si è fatto sempre più grigio e minaccioso, percorso da occasionali bagliori di lampi. Ora la tempesta sta attraversando il lago e si sta avvicinando pericolosamente alla banchina. I briganti non sembrano curarsene molto, tutti presi come sono dai loro loschi traffici; ma all'improvviso sulla superficie del lago compare qualcosa che attrae perentoriamente la loro e la tua attenzione.

Un massiccio banco di nebbia grigia sta avanzando verso la banchina a velocità innaturale; quando la grande nube grigia si trova a poche centinaia di metri da terra, una scarica di fasci d'energia crepitante parte da essa ed esplode contro il muro del molo con effetto devastante, incenerendo all'istante più di qualche brigante che si trovava nelle vicinanze. Poi, all'improvviso, un'enorme imbarcazione emerge dal muro di nebbia e comincia ad avanzare minacciosa verso la banchina. Altri fasci d'energia luminosa esplodono dalla sua prua e colpiscono con violenza il ponte della nave Vakovariana; uno di essi oltrepassa l'albero maestro e vola verso la banchina seguendo una traiettoria ad arco. Con orrore crescente ti rendi conto che sta venendo proprio verso di te.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **176**.
Se non possiedi quest'oggetto speciale, vai al **149**.

164

Ti dai immediatamente da fare per paura di quello che potrebbe accadere se la demonessa riuscisse a entrare nel tuo mondo; ți guardi attorno e vedi dei simboli incisi sulla superficie di cristallo del piedestallo. Poi all'improvviso capisci che quei simboli sono la chiave di attivazione del cancello dell'ombra.

Studi la griglia e capisci che la sequenza deve essere completata per chiudere l'entrata del cancello.

Concentrati e cerca di capire qual è la cifra che manca. Quando pensi di avere trovato la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

6	4	3	⧗	5
Z	5	6	4	9
4	3	9	⧗	⧗

Se non riesci a risolvere il problema, vai al **235**.

165

Ti appiattisci sul collo di Bracer, mentre il proiettile ti sfiora i capelli, passa sibilando sopra la tua testa e poi va a conficcarsi nel tronco di un pino. Raggiungi illeso una densa macchia d'alberi, dove decidi di fermarti. Dopo aver assicurato le briglie di Bracer a un abete, avanzi fino al limitare del boschetto e cerchi di vedere chi sono i tuoi assalitori: una dozzina di briganti armati di archi e spade stanno sbucando dalla vegetazione del sottobosco e si stanno dirigendo verso il tuo nascondiglio.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **330**.
Altrimenti, vai al **136**.

166

Nell'attimo in cui oltrepassi l'arcata, senti una sorta di scossa elettrica attraversare il tuo corpo, mentre tendini di energia bianco-azzurra, simili a serpenti di luce incandescente, si calano dal bordo dell'arcata verso l'elsa della Spada del Sole. Un'esclamazione di stupore soffocato si leva dagli accoliti, udibile persino al di sopra dell'ululare del vento.

"C'è un intruso tra di noi" grida Cadak, alzando l'asta magica contro di te con fare accusatorio. Combatti contro l'effetto paralizzante della corrente ed estrai la Spada del Sole; per un attimo la corrente si indebolisce mentre viene assorbita e neutralizzata dall'energia divina della tua arma fatata, ma poi la punta della bacchetta di Cadak si accende di una fiamma purpurea e la corrente si intensifica nuovamente, indebolendo pericolosamente il tuo corpo.

"Ah! Ti conosco, intruso!" grida Cadak in tono furioso, "tu sei Lupo Solitario, l'eroe maledetto di un regno altrettanto maledetto. Sei stato davvero pazzo a venire fin qui, Nobile Ramas. I tuoi poteri non sono nulla a confronto di quelli di Naar, il Re delle Tenebre".

Pronunciate queste parole, Cadak si volta verso gli accoliti e leva le mani in gesto di trionfo.

"Questa notte celebreremo una doppia vittoria, confratelli. La resurrezione di Vashna e la distruzione del Grande Maestro Lupo Solitario!"

Gli accoliti lanciano un grido di gioia, ma le loro voci vengono coperte dal rumore del vento, che si fa sempre più forte. Poi vedi che la tempesta subisce una modificazione: un enorme vortice di nubi turbinanti cala dal cielo, un tornado il cui imbuto di morte sta avanzando verso di te. Poi la punta del vortice tocca il terreno accanto ai tuoi piedi e, all'improvviso, vieni strappato dal suolo da un terrificante risucchio di energia e poi scagliato in aria verso il cupo apice dell'arco più grande.

Vai al **60**.



167

Smetti di fare fuoco, avendo deciso di conservare le frecce che ancora ti rimangono. Dopo pochi minuti i briganti cominciano a sospettare che uno dei loro proiettili abbia trovato il bersaglio.

Ti ritiri tra il folto degli alberi e, servendoti delle tue facoltà Ramastan della sparizione, ti nascondi alla loro vista. Troppo ansiosi di farti fuori, i briganti non si accorgono che sei riuscito a superare la loro linea e ad aggirarli da dietro; sei riuscito a sfuggire al loro inseguimento, ma temi ancora che possano trovare il tuo cavallo. Ti sposti su un masso più alto degli altri, da dove riesci a vedere il boschetto; scorgi il capo della banda e altri tre briganti accovacciati dietro al tronco di un grosso albero caduto.

Se possiedi un Arco e decidi di tirare una Freccia contro il capo dei briganti, vai al **304**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usare l'incantesimo "Controllo Mentale", vai al **212**.

Se decidi di rimanere ad osservare i briganti ancora un po', vai al **98**.

168

Ti affretti verso il cerchio di massi, ansioso di mettere il tuo cavallo infreddolito al riparo dalla furia degli elementi. Ti trovi a meno di venti metri dalle rocce quando all'improvviso i tuoi sensi ti allertano: c'è qualcosa che non va.

Rimani in ascolto e, con orrore, avverti un digrignare di zanne misto a un tanfo di sangue e di pelliccia sporca di fango. All'improvviso il rumore delle mandibole cessa, e un ululato terrificante si leva dai massi.

Se decidi di montare a cavallo e allontanarti al galoppo, vai al **309**.

Se invece preferisci estrarre l'arma e vedere cosa si trova oltre le rocce, vai al **208**.

169

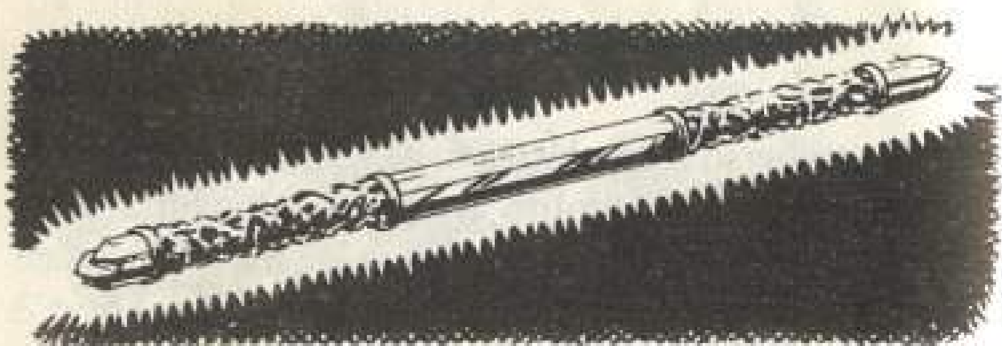
"Calma, Smudd" dici, allontanando volutamente le mani dalle armi, "non ho intenzione di farti del male. Voglio solo parlare con te per un po'".

Gli occhi pieni di sospetto continuano a fissarti, gocce di sudore freddo imperlano la fronte di Smudd, la cui mano stringe l'elsa della spada.

"Guarda" gli dici, mostrandogli lo Zaino, "sono pronto a compensarti".

Lentamente, posi Cinque Corone d'Oro sul tavolo. (Se non possiedi cinque corone d'oro, dai a Smudd tutte le corone che possiedi *più* un oggetto dello Zaino.)

Modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra e poi vai al **323**.



170

Riesci appena a pronunciare le parole dell'incantesimo che il dardo si schianta contro lo scudo magico. Per un attimo rimani accecato da un lampo di luce che ti ferisce il viso (perdi 2 punti di Resistenza), ma ti riprendi rapidamente e sproni immediatamente il cavallo al galoppo.

Vai al **5**.

171

Con la speranza di riuscire a mettere in atto il tuo piano, corri verso gli automi, continuando a controllare la Demonessa Shamath, e sempre con un occhio fisso sull'oggetto che devi riuscire a prendere: l'Asta della Morte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 1. Inoltre, per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Difensore, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **334**.
Se è 6 o più, vai al **34**.

172

La traversata è difficile e stancante (perdi 2 punti di Resistenza), ma alla fine raggiungi sano e salvo l'altra sponda del fiume. Un sentiero roccioso si diparte dalla riva in direzione nord, e tu lo segui nella speranza di raggiungere il Lago Vorndarol prima del tramonto.

Per tutto il giorno il sole splende nel cielo privo di nubi, levando ondate di calore e di vapore che distorcono il panorama attorno a te. L'orizzonte lontano è striato di miriadi di colori diversi, e l'aria crepita ancora di scosse di elettricità, testimonianza della tempesta cha ha imperversato durante la notte. Nel tardo pomeriggio arrivi nei pressi di alcuni resti di un

antico villaggio; qui decidi di fermarti per permettere al tuo cavallo di riposarsi all'ombra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **102**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **260**.

173

La giovane sorride e poi si mette a ridere.

"Non puoi ferirmi, Lupo Solitario" dice, molto sicura di sé. "Puoi anche rinfoderare l'arma, per il momento, anche se tra poco ne avrai proprio bisogno, credo".

"Chi sei? Che cosa vuoi?" sibili, ancora stringendo la tua arma con atteggiamento di difesa. "Sei forse un'illusione della mente, un creatura d'incantesimo mandata da Naar per intrappolarmi? Ebbene, ti strapperò per sempre quel sorriso di bocca!"

Meni un colpo micidiale contro la testa della ragazza, ma il tuo attacco non sortisce alcun effetto. La fanciulla ride di nuovo e dice in tono malizioso: "Mi credi adesso?"

Indietreggi guardandoti attorno in cerca di una via d'uscita, ma non ne vedi nessuna. La ragazza avanza, mentre tu continui a guardarla intimorito: indossa una giacchetta di pelle consunta e un paio di pantaloni tagliati all'altezza delle ginocchia; non sembra armata.

"Dovresti mostrare maggior rispetto" dice, "dopo tutto, se decidessi di andarmene, chi ti nasconderebbe dallo sguardo di Shamath?" e la fanciulla indica la demonessa gigante. "Cianfrusaglie o no" prosegue, accennando al tuo Amuleto di Platino, "non dureresti gran che contro di lei senza il mio aiuto".

"Che cosa vuoi da me?" chiedi, sentendoti ancora a disagio.

"La tua attenzione, tanto per cominciare. Per quanto strano ti possa sembrare, Lupo Solitario, io voglio aiutarti".

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **221**.

Se non possiedi questa disciplina, vai al **286**.



174

Dopo aver lasciato il negozio di pellicce, prosegui lungo la strada fino a quando non arrivi ad un incrocio. Le indicazioni della vecchia signora ti conducono attraverso un intrico di vicoli e viuzze che alla fine ti portano al Sentiero delle Taverne, la strada dove si trova la Taverna del Saggio Gobbo.

Vai al **332**.



(fig. 10) Un grande falco cala sul braccio di Fyrad.

175 *(fig. 10)*

Ritorni a prendere il tuo cavallo e accompagni Fyrad al suo accampamento, sistemato all'interno di una grotta. Il cacciatore è riuscito a rendere questa piccola caverna sorprendentemente confortevole: il fuoco sta scoppiettando accanto a un materasso di paglia, mentre in un foro nel terreno si conservano le riserve di cibo. Le due pellicce di corvayl sono appese a dei ganci di legno vicino alle ceneri del fuoco, mentre il mulo, che si chiama 'Izzi', sta sonnecchiando in fondo alla grotta.

Non appena metti piede nella caverna, un falco cala dal tetto e atterra sul braccio di Fyrad, il quale tira fuori dalla tasca un pezzetto di carne secca, che il meraviglioso volatile afferra col becco e porta con sé sul trespolo che funge da nido.

Consumando piacevolmente una squisita cena a base di coniglio e bacche, domandi a Fyrad quello che sa riguardo gli accoliti di Vashna e il Maakengorge. Egli afferma di aver visto i loro accampamenti sulla sponda orientale del lago da lontano; le sue maggiori preoccupazioni, però, sono state i banditi Vakovariani e le tempeste. Se non avesse una famiglia da sfamare e dei debiti da saldare, non ci penserebbe un attimo di più a fare i bagagli e andarsene.

Dopo cena, prendi cura del tuo cavallo prima di sistemarti per la notte. Ti offri di dividere i turni di guardia, ma Fyrad dice che non è affatto necessario.

"La miglior sentinella che avresti potuto desiderare" egli dice, indicando il falco. "Ci farà immediatamente sapere se c'è qualcosa che non va, stanotte".

Vai al **66**.

176

Sfoderi la Spada del Sole e colpisci il dardo di fuoco che avanza, nel disperato tentativo di deviare la sua traiettoria. Esso colpisce l'elsa della tua arma magica, e per un attimo vieni accecato dall'intensissima esplosione che segue. La Spada del Sole ha annullato il potere del fascio d'energia, ma la forza dell'impatto ti scaglia violentemente all'indietro, facendoti cadere a faccia all'ingiù in mezzo alle macerie e alle travi di legno marcio e appuntito: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **200**.

177

Una smorfia si disegna lentamente sul volto dell'accolito, il sudore gli imperla la fronte mentre tenta disperatamente di allontanare la tua mente dalla sua; all'improvviso l'incantesimo si interrompe ed egli apre la bocca per gridare. In un ultimo tentativo di impedirgli di dare l'allarme, lo colpisci alla mascella con un pugno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **333**.
Se va da 5 a 9, vai al **134**.

178

Gwynian ti guida all'interno dell'umile capanna e ti offre una sedia sistemata accanto ad un tavolo ricavato dalla pietra. Poi si siede di fronte a te e fissa i suoi occhi profondi e intelligenti nei tuoi.

"Lord Rimoah mi ha fatto sapere che saresti venuto qui" ti dice, estraendo una busta di pergamena dalle pieghe della sua tunica. "Io e i miei compagni saggi abbiamo scrutato i cieli di questa regione per molti mesi, e ormai siamo sicuri che un evento di grande e terribile portata stia per accadere. Le stelle e le tempeste ci hanno chiaramente annunciato che un potere maligno sta per riapparire nel Magnamund".

"Potrebbe trattarsi del ritorno di Vashna?" chiedi, quasi temendo di dar voce a quell'eventualità.

"Sì, crediamo che si tratti di Vashna. A meno che tu non riesca a impedirglielo, Vashna e il suo esercito si leveranno dal Maakengorge".

Se possiedi un Amuleto Nero, vai al **234**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **45**.

179

La risata di Shamath diventa sempre più stridula, mentre essa pronuncia una potente parola magica che dà origine a un flusso d'energia negativa, il quale inonda la caverna e avanza verso di te. Fortunatamente questo si infrange contro il campo di forza come l'onda di un oceano di luce; anche se il tuo muro protettivo ha funzionato, alcuni residui di energia penetrano attraverso le tue difese, stordendoti e togliendoti il respiro: perdi 3 punti di Resistenza.

La Demonessa fa schioccare le dita, e immediatamente il muro sparisce. Ora un gruppo dei suoi servitori ti sta accerchiando.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **58**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **97**.

180

Gli avvoltoi ti attaccano a tale velocità che tu non pensi nemmeno a servirti dell'arco. Estrai l'arma, e fai appena in tempo a levarla in alto che il primo avvoltoio cala ad attaccarti. Sei costretto a lasciare la presa attorno alla fune e a indietreggiare di qualche passo per evitare di essere colpito. Ora gli uccelli stanno per avventarsi addosso al tuo cavallo.

Avvoltoi Durncrag:
Combattività 42 — Resistenza 18

Se vinci questo combattimento, vai al **317**.



181

La tua difesa psichica regge: l'accolito Anziano non riesce a scoprire assolutamente niente ma, piuttosto che ammettere la sconfitta, ti lascia andare infastidito.

Con un grugnito sdegnato, egli ti ordina di rimetterti in fila e ti spinge via, prima di tornare accanto all'altare.

Vai al **250**.

182

Guidi rapidamente Bracer fuori dal sentiero e dentro la macchia d'alberi e la fitta vegetazione del sottobosco. Quasi immediatamente senti una ruvida voce gridare un comando in tono irato, e un attimo dopo avverti il fischio di un dardo in volo. Ti getti un'occhiata alle spalle, e il cuore ti balza in petto... una freccia sta puntando verso di te!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **170**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **69**.

183

Estrai una freccia dalla faretra, prendi la mira e lasci andare la fune: il dardo colpisce con precisione mortale, inpiantandosi nel petto del primo accolito e uccidendolo all'istante, e costringendo il secondo accolito a fermarsi. Questi, innervosito dalla tua incredibile abilità con l'arco, preferisce rinunciare: si volta e corre verso i suoi confratelli, impegnati nella battaglia sulla banchina.

Cancella una Freccia dal tuo Registro d'Azione e poi vai al **325**.

184

Volti leggermente la testa e vedi un paio di sandali vicino a te: appartengono all'accolito Anziano che avevi urtato salendo a bordo. Egli ripete l'ordine e questa volta capisci qualche parola. Credi che ti abbia detto: "Muoviti, oppure sarai ferito".

Se decidi di muoverti lungo la panca, vai al **219**.

Se decidi di ignorare il comando, vai al **292**.

185

"Bah! Tirchio della malora!" impreca l'ubriacone quando ti rifiuti di pagare i soldi che ti ha chiesto. "Ho cose più importanti da fare che sprecare il fiato con te!"

E con ciò, si allontana barcollando e, dopo qualche secondo, scompare nella nebbia. Lo osservi perplesso e poi guardi le tre strade che si dipartono dalla piazza.

Se decidi di imboccare la strada a nord, vai al **16**.
Se preferisci imboccare la strada a est, vai al **332**.
Se infine decidi di prendere la strada a ovest, vai al **161**.

186

Mano a mano che ti avvicini al contenitore, la reliquia si fa più calda; ancora qualche passo, ed esploderà. Disperatamente frughi nella tasca fumante per afferrare l'oggetto e gettarlo via.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **96**.
Se va da 5 a 9, vai al **316**.

187

In lontananza noti il baluginio di una debole luce che scintilla nel cuore della catena di ghiaccio. Ti incammini verso la luce e ti ritrovi a percorrere la distesa ghiacciata ad una velocità che sarebbe impensabile nel Magnamund: copri un chilometro con un solo passo, mentre il panorama circostante si confonde fino a diventare indecifrabile. Sospettando di essere vittima di una potente illusione magica, ti dirigi verso la parete di ghiaccio e vi posi sopra la mano. Il tuo palmo affonda dolcemente nella superficie blu del ghiaccio, e tu precipiti a testa all'ingiù dentro il fianco della montagna.

Vai al **44**.

188

Dopo aver ucciso anche l'ultimo dei Vakovariani, ti allontani dai corpi dei tuoi nemici e ti asciughi il sudore che ti imperla la fronte. Hai eliminato tutti i tuoi avversari, ma riesci distintamente a sentire il rumore dei passi affrettati di altri briganti che si stanno avvicinando per ucciderti.

Molti dei cadaveri hanno saccocce, faretre e zaini appesi alle spalle, alcuni dei quali si sono aperti durante il combattimento, e ora il loro contenuto giace sparso sul terreno. Una rapida occhiata basta a rivelarti i seguenti oggetti:

6 Frecce
Pettine
Spadone
Pugnale
Pipa
Spada
Cannocchiale
Cibo a sufficienza per 3 Pasti
Coperta
20 Corone d'Oro

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

La zona pullula di banditi e perciò sei costretto a dirigerti verso nord, lontano dal posto in cui hai lasciato Bracer. Temi molto per la sua salvezza, anche perché sai che ti restano ancora molte miglia da coprire prima di raggiungere il Lago Vorndarol, e ciò nonostante non osi tornare indietro. Poi senti qualcosa che ti costringe a fermare i tuoi passi: il nitrito di un cavallo.

Vai al **223**.

189

"Ascolta con attenzione quello che ti dico, mortale", dice Shamath. "Quando avrò finito, ti farò questa domanda: 'Mentre io sono qui ad obbedire al volere di Naar, quanti servitori fanno la guardia al mio trono del potere?'"

Shamath nota l'espressione concentrata dei tuoi occhi e sorride con sufficienza, ridendo dei tuoi sforzi. È sicura che non ce la farai a risolvere il suo indovinello. Poi prosegue:

"In aggiunta ai leali servitori, vi sono due Abitanti dell'Abisso.

"Dopo aver sommato i leali servitori e gli Abitanti, il loro numero totale è raddoppiato quando sono arrivati i miei Luogotenenti della Notte.

"Ma quando i Luogotenenti sono arrivati, gli Abitanti se ne sono dovuti andare.

"Esattamente la metà del numero restante se n'è anche andata, dal momento che essi erano riconoscenti agli Abitanti.

"Da quelli rimasti ho scelto i servitori leali per fare la guardia al mio trono. Li ho scelti tutti, tranne uno, che sapevo essere un traditore. Ho fatto uccidere il traditore prima di ordinare ai miei servitori leali di fare la guardia al mio trono.

"E dunque, mortale, rispondi alla mia domanda: mentre sono qui ad eseguire il volere di Naar, quanti servitori leali stanno facendo la guardia al mio trono?"

Studia con attenzione le parole di Shamath. Quando credi di avere capito qual è la soluzione dell'indovinello, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **216**.



190

All'improvviso l'accolito ti afferra l'abito e lo alza, rivelando così la tunica di pelle, il mantello e i pantaloni. Riconoscendoti immediatamente per un Sommerliano, l'Anziano si lascia scappare un'esclamazione di sorpresa.

Vai al **314**.

191

Rimani ad osservare dal bordo del tetto del magazzino l'assassino che prosegue nella sua fuga. Per un attimo egli si ferma accanto ad un'alta ciminiera e si volta verso di te. Poi altre tre figure emergono dall'ombra e si portano alle sue spalle; ti guardano in silenzio per qualche secondo, poi si voltano e scompaiono nelle tenebre.

Decidi di interrompere l'inseguimento; torni sui tuoi passi fino alle stalle del Saggio Gobbo per prendere il tuo cavallo.

Vai al **341**.

192

Passi di fronte agli Anziani senza incidenti e segui la processione che si snoda tra le capanne dell'insediamento. Quando essa si avvicina al perimetro esterno, ti capita di passare accanto a delle capanne più piccole con le porte aperte, vuote per la maggior parte, ma in una di esse scorgi un tavolo su cui sono ammassate delle armi.

Se decidi di scivolare via dalla processione ed entrare nella capanna, vai al **24**.

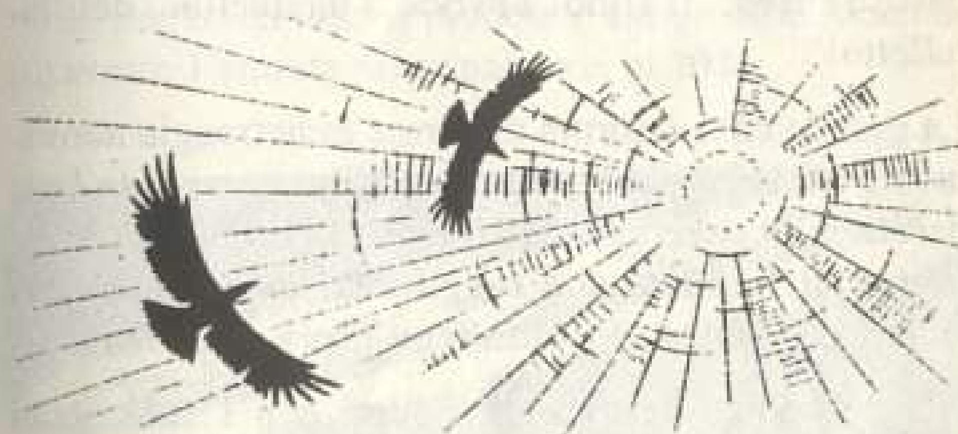
Altrimenti, vai al **218**.

193

Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, alteri il peso del tuo corpo in modo da riuscire a scivolare oltre questa sezione del pavimento e raggiungere il terreno fermo. Con relativa facilità passi oltre alla linea di automi e corri verso il piedestallo. Mentre tu passavi oltre il tratto molle del pavimento, la Demonessa era occupata ad indossare un'armatura di lucido acciaio nero, ma ora si accorge che hai aggirato i suoi guerrieri e capisce qual è il tuo piano. Non ha nessuna intenzione di lasciarti avvicinare al piedestallo o all'Asta della Morte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **57**.

Se non possiedi questa Disciplina Superiore, vai al **282**.



194

Un brivido corre lungo la tua spina dorsale non appena percepisci la presenza di un pericolo. I tuoi sensi ti allertano: questa notte il male è presente nell'aria e tu temi che esso ti possa colpire durante il sonno. Con l'animo turbato da questi pensieri, rimani in piedi all'entrata della grotta e chiami una creatura dei boschi. Qualche attimo dopo vedi una lince e il suo cucciolo emergere dai pini: hanno risposto alla tua chiamata e ora sono pronti ad obbedire docilmente ai tuoi comandi. Tu ordini loro di fare la guardia all'entrata della grotta, dopo di che ti sistemi per la notte, certo che al minimo pericolo la lince ti avvertirà.

Vai al **344**.

195

La faccia del verme si sta trasformando. Non assomiglia più a tuo fratello, ma ha assunto invece le sembianze del volto della Demonessa Shamath.

"Ah!" esclama la creatura con disprezzo. "Che poca e insignificante cosa siete voi mortali. Non ci può essere divertimento per me nell'uccidere uno di voi. È semplicemente troppo facile: non vi è sfida alcuna, nessuna difficoltà. Perciò io, Shamath, Signora dei Cancelli delle Tenebre, ti sfido. Ti sfido a un duello... dell'intelletto!"

La grande cosa a forma di verme indietreggia nuovamente verso il piedestallo, e all'improvviso le buie pareti della caverna si illuminano della luce di mille lingue di fiamma, che ruggiscono uscendo da fori situati nel pavimento, altrimenti liscio come il vetro.

"Molto bene" dice lei, fissandoti con i suoi occhi sovrannaturali, "che il combattimento abbia inizio".

Vai al **189**.

196

Mentre l'Anziano ti tira su dalla panca, il tuo abito si incastra in una scheggia di legno e si alza a rivelare i tuoi stivali e un fodero. L'accolito è ora irato e sospettoso: comincia ad alzare la voce, chiedendoti di spiegargli come sei entrato in possesso di questi oggetti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

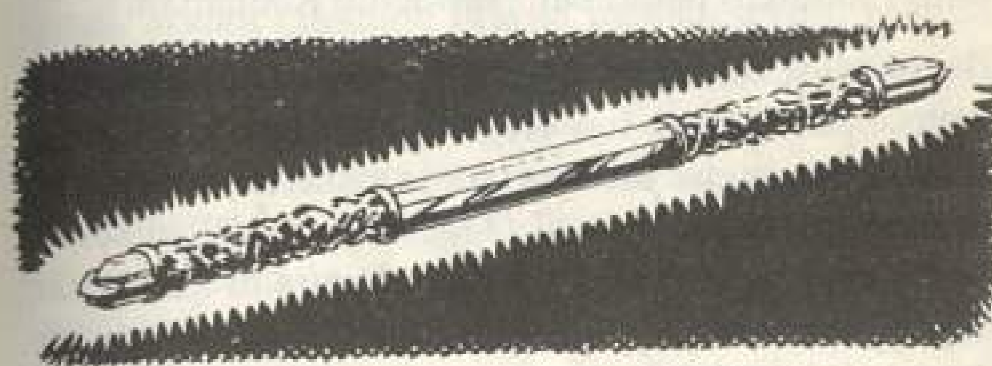
Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **190**.
Se va da 7 a 9, vai al **116**.

197

Attraversi di corsa la stanza e ti tuffi per catturare l'arciere, che nel frattempo sta per uscire dalla finestra. Le tue mani riescono ad afferrare i pantaloni della tunica, ma con un energico strattone delle gambe l'arciere riesce a liberarsi dalla presa, e tu ti ritrovi con un frammento di stoffa nera tra le dita.

Se decidi di proseguire nell'inseguimento uscendo sul balcone, vai al **9**.

Se preferisci lasciar perdere e uscire dalla locanda attraverso l'entrata principale, vai al **231**.



198

Ti sfili l'Arco di spalla, prepari la freccia e prendi la mira con velocità e precisione. Poi, quando la bestia oltrepassa la tua linea visiva, lasci andare la presa. Il dardo sfreccia sibilando verso le fauci spalancate della belva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **48**.
Se è 5 o più, vai al **272**.

199

A denti stretti, cercando di non respirare l'orribile puzzo di decomposizione che si leva dalla tomba, togli il terriccio e le pietre che ancora ricoprono il cadavere e cominci a ispezionare la tunica dell'accolito. Non c'è più alcun oggetto di valore, dal momento che molto probabilmente i briganti hanno fatto piazza pulita di ogni cosa. Stai per allontanarti quando all'improvviso noti un oggetto che sporge fuori da uno degli stivali del cadavere: si tratta di un oggetto esagonale, sul quale sono incisi dei strani simboli; noti anche che esso è della stessa sostanza nera e metallica di cui è fatto l'amuleto datoti dal Presidente Kadharian.

Decidi di tenere questo oggetto. (Annota questo Oggetto Speciale sul tuo Registro d'Azione come un Oggetto Nero che puoi portare in tasca. Se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso, devi rinunciare ad uno di essi in favore di quello che hai appena trovato.) Avendo soddisfatto la tua curiosità, ti allontani da questa specie di cimitero e rimonti a cavallo, ansioso di proseguire il tuo viaggio.

Vai al **156**.

200

Ti alzi in piedi e scuoti la testa per riprenderti. La prima cosa che vedi quando riacquisti le tue normali capacità visive è l'enorme imbarcazione che si scontra con quella dei Vakovariani. Con uno stridio assordante di metallo che si contorce e legno che si spezza, la strana nave oblunga striscia lungo la fiancata di quella dei briganti, catapultando parecchi di essi lungo il ponte e fuoribordo. Lunghe travi per l'arrembaggio vengono calate e, prima che i briganti abbiano il tempo di reagire, un'orda inferocita di accoliti vestiti di rosso cala dalla nave e ammazza in un batter d'occhio i banditi che ancora si trovano a bordo.

Sulla banchina gli altri Vakovariani sono nel panico più totale. Molti scappano verso le rovine, ma vi è un gruppo di mercenari dalla pelle dura che decide di rimanere nel tentativo di contrattaccare l'assalto degli accoliti. La battaglia infuria sul molo mentre gli accoliti di Vashna cercano di mettere in salvo i loro tre compagni legati all'obelisco di pietra. Alla fine i tre prigionieri vengono liberati da un trio di accoliti Anziani, armati ciascuno di aste incandescenti, le quali riducono in cenere quei pochi briganti abbastanza folli da intralciare il loro cammino. Gli Accoliti Anziani tornano a bordo della nave misteriosa, ma nel frattempo la battaglia è dilagata oltre la banchina. All'improvviso senti un rumore alle tue spalle: ti volti e vedi due accoliti di Vashna avanzare gridando verso di te, le spade grondanti di sangue pronte a colpire.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **183**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **40**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **288**.

Se non possiedi nessuna di queste arti, o preferisci non usarle, vai al **140**.

201

Fissi intensamente gli occhi blu acciaio dell'uomo, con l'intenzione di spingerlo - grazie all'aiuto delle tue facoltà psichiche - a posare a terra l'arco. Speri che



(fig. 11) Egli ti offre la sua mano in segno di amicizia.

egli ubbidisca al tuo comando, dandoti così la possibilità di allontanarti, ma prima che tu abbia il tempo di mettere in azione i tuoi poteri mentali, lo sconosciuto dice qualcosa che ti fa cambiare idea.

"Non sei un bandito" egli mormora in tono pensoso. "No, per tutti i fulmini! Mi sembri proprio un Sommerliano!"

Vai al **13**.

202 *(fig. 11)*

Il Presidente Kadharian è un uomo alto e muscoloso, il cui aspetto severo tradisce senza ombra di dubbio un passato di soldato. Egli ti accoglie dapprima con un saluto militaresco, poi ti porge la mano in gesto di amicizia. Tu la stringi senza esitare.

"Benvenuto, Grande Maestro" dice, gli occhi verdi come la giada che scintillano vivaci alla luce delle torce. "Sono molto onorato dal fatto che tu abbia risposto alla mia richiesta di aiuto. Spero che il viaggio non sia stato troppo faticoso e difficile".

"Non ho incontrato alcun ostacolo insormontabile" commenti ironicamente.

"Bene, bene" egli prosegue, scoppiando in una breve risata; dopo di che ti prega di seguirlo. Attraversate la sala delle riunioni fino a quando il presidente non apre una porta laterale, facendoti accomodare in una saletta adiacente.

"Ed ora è giunto il momento di discutere del motivo per cui ho richiesto il tuo aiuto, Grande Maestro".

Vai al **100**.

203

Prosegui il tuo viaggio verso Vorn. Cala l'oscurità, ma gli alberi che ti circondano sono illuminati da uno spettacolare stuolo di luci ondeggianti che fluttuano e volano sopra le colline. È uno spettacolo meraviglioso, ma tu non ti lasci trarre in inganno: c'è un grande potere magico maligno all'opera, lo percepisci con chiarezza.

Ti trovi a poche miglia dal villaggio quando sei costretto ad abbandonare il sentiero e a nasconderti. Davanti a te vedi una banda di briganti Vakovariani accampata su un ponte di legno, attraverso il quale il sentiero passa sulla riva opposta di un torrente impetuoso. Piuttosto che rischiare uno scontro, prendi rifugio in un fosso e trascorri una notte inquieta in attesa dell'alba, senza riuscire a dormire. Perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.



204

La paura ti serra lo stomaco mentre avanzi lentamente verso l'arcata. Il pensiero di quello che potrebbe accaderti ti terrorizza, ma non puoi arrenderti ora: se ti rifiutassi di passare, gli accoliti capirebbero che non sei uno di loro.

Se possiedi il Pugnale di Vashna, vai al **20**.

Se possiedi l'Helshezag, vai all'**81**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **343**.

205

La violenza del loro attacco ti scaglia all'indietro: cadi a terra e ti porti le mani alla testa dolorante.

Alla tua reazione inaspettata, i tre spiriti si levano verso l'alto e scompaiono tra le nuvole. Per un attimo pensi che se ne siano andati, ma non passa più di qualche minuto che essi ritornano, accompagnati da altri sette confratelli.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **142**.

206

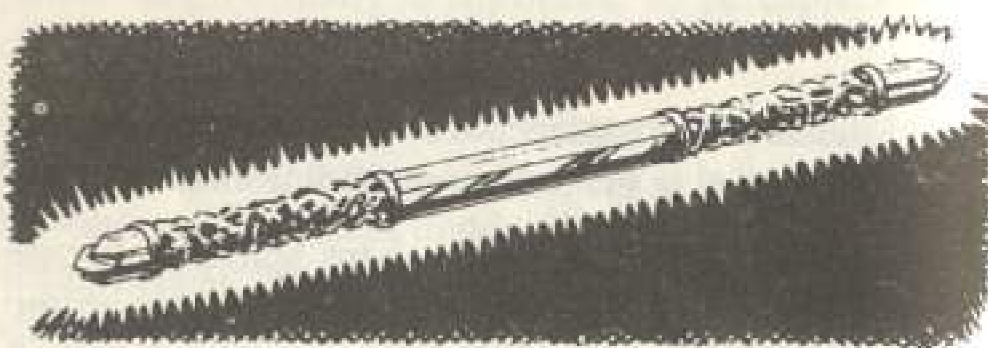
Hai difficoltà a controllare l'enorme forza contenuta all'interno dell'Asta della Morte. Alcuni dei vortexi riescono ad approfittare di questa debolezza e ad evadere l'imbuto di energia per attaccarti.

Vortexi:	
Combattività 44	Resistenza 30

Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano,

aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo scontro. Comunque, a causa degli effetti negativi dell'Asta della Morte, devi ridurre di 3 punti la tua Resistenza prima dell'inizio del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **46**.



207

La capanna non è abitata da molto tempo, ma ciò nonostante essa offre a te e all'animale protezione sufficiente contro gli elementi; è a prova d'acqua, e all'interno vi è abbastanza paglia per nutrire il tuo cavallo e mantenerti caldo nel corso della notte.

Prima di sistemarti per la notte, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Al riparo dalla tempesta, riesci a dormire per tutta la notte. Ti risvegli il mattino dopo, riposato e pieno di energia: recupera 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **285**.

208

Ti avvicini cautamente al circolo di massi, portando con te il tuo cavallo intirizzito dal freddo. Attraverso una breccia tra i massi vedi un branco di otto sciacalli che si sta nutrendo di una carcassa di avvoltoio Durncrag, un volatile da preda. Intente a ripulire la carcassa dell'uccello, le bestie non si accorgono della tua presenza fino a quando non avvertono l'odore del tuo cavallo.

Con ululati che ti ghiacciano il sangue nelle vene, gli sciacalli abbandonano la carcassa e avanzano attraverso la breccia tra i massi, attirati dall'odore di carne di cavallo. Sembrano capire che la bestia è indebolita e che quindi costituisce una facile preda. Il destriero si spaventa e si rizza sulle zampe posteriori, mentre quelle anteriori scalciano in aria, pericolosamente vicine alla tua testa. Così, quando il primo sciacallo attacca, ti ritrovi costretto a tenere con una mano le redini, mentre con l'altra devi combattere.

Sciacalli di Vorndarol:
Combattività 42 Resistenza 38

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Guerra e che tu non abbia raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, devi togliere alla tua Combattività 5 punti soltanto per la durata di questo combattimento.

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri, andando al **222**.

Se vinci questo combattimento, vai al **347**.

209

Galoppi giù per il sentiero fangoso fino a raggiungere la terrazza di roccia, sotto la quale ti ripari. Tiri le redini per fermare Bracer, ma la bestia non risponde ai tuoi comandi; essa continua a battere nervosamente

il terreno e rifiuta di stare ferma, e tu sei sicuro che le cause del suo nervosismo siano i lampi accecanti, i rombi dei tuoni e gli alberi in fiamme. Per tentare di calmare l'animale, fai ricorso alle tue innate facoltà Ramas del controllo animale, e così facendo scopri il vero motivo della sua agitazione.

Vai al **319**.

210

Allontani il cavallo dal corpo del corvayl morto, sali in sella e parti al galoppo, temendo che vi possano essere altre bestie in agguato. Oltre la pianura, la pista scende ripidamente verso un denso boschetto di pini. Pozzanghere bianche come il latte punteggiano questa parte del sentiero, alcune delle quali sorprendentemente profonde, e rendono la discesa ancora più difficile. Quando raggiungi il boschetto, il tuo cavallo ha bisogno di un po' di riposo.

Smonti di sella e, nell'afferrare le redini, noti che il tuo Zaino è aperto. Controlli i contenuti e scopri di avere perduto uno degli oggetti in tuo possesso. (Cancella il secondo oggetto della lista degli Oggetti dello Zaino. Se possiedi solo un oggetto, devi cancellarlo).

Non appena il tuo cavallo s'è un po' riposato, rimonti in sella e ti avvii verso il boschetto di pini a est.

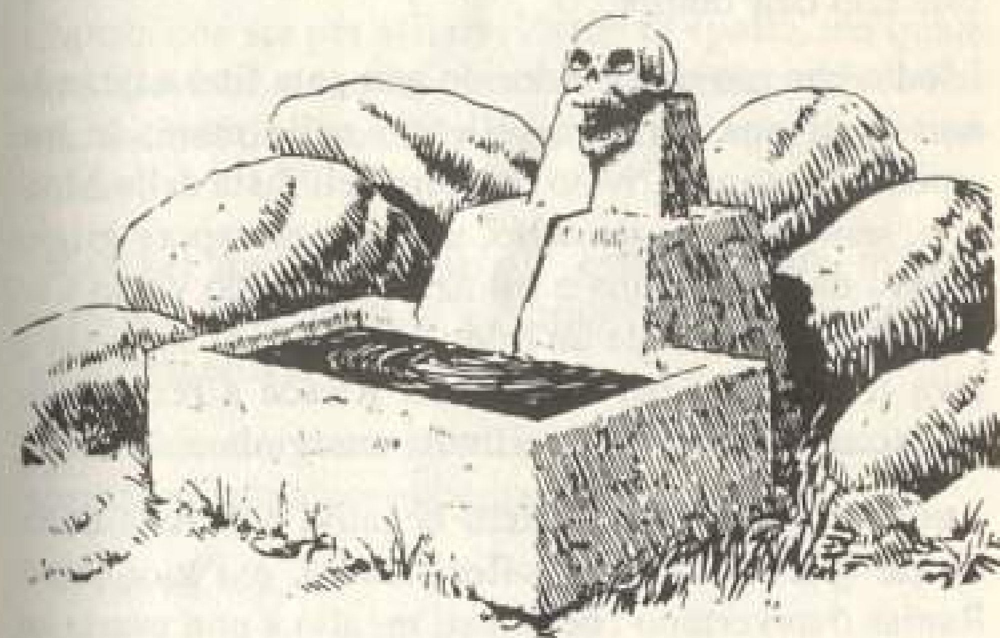
Vai al **300**.

211

Le tue facoltà di mimetizzazione Ramas ti rendono praticamente invisibile. I Vakovariani ispezionano la locanda, ma non riescono a trovarti, anche se uno di loro ti passa tanto vicino da calpestarti il piede.

Aspetti che se ne siano andati, poi lasci la locanda e prosegui in mezzo alle rovine in direzione del lago, facendo attenzione ad evitare gli sguardi dei Vakovariani che sorvegliano la strada. Dai resti anneriti dal fumo di una sala più grande delle altre riesci a vedere chiaramente la banchina e la piazza antistante lastricata di pietre grigie. Ti nascondi tra le macerie e osservi la strana scena che si svolge davanti ai tuoi occhi.

Vai al **163**.



212

Ti concentri sul capo dei briganti e sussurri le parole dell'incantesimo della Confraternita "Controllo Mentale"; rispondendo al tuo comando, l'uomo fa allontanare i suoi compagni, dopo di che tu cominci ad avvicinarti lentamente e senza fare rumore.

Vai al **119**.

213

Punti l'Asta della Morte contro l'Arcidruido e dici:

"Questa è la chiave della resurrezione di Vashna; senza di essa la Demonessa non sarà in grado di richiamarlo in vita".

Cadak scoppia in una risata crudele. "E per quanto tempo pensi di riuscire a tenerla lontana da lei, nobile Ramas? Pensi che la Demonessa avrà difficoltà a riprendersela? No, niente affatto. Sei condannato, Lupo Solitario. Perché non lo ammetti? Eri già condannato a morire nell'attimo in cui sei tornato qui dal cancello dell'ombra".

L'odio che provi per il druido aumenta fino a quando non senti una sorta di solletico nelle mani: le tue emozioni hanno attivato il potere dell'Asta della Morte e, senza alcun preavviso, un cono di vapore grigio si leva dalla sua cima e avanza vorticando verso Cadak. Il druido emette un grido soffocato di sorpresa e leva la sua asta per difendersi. Riesce a respingere l'attacco, ma ciò gli costa molta energia.

Anche tu risenti degli effetti negativi dell'Asta della Morte (perdi 7 punti di Resistenza), e i tuoi sensi Ramas ti avvertono che faresti meglio a non usarla in combattimento: le conseguenze potrebbero essere terribili. La prossima volta, infatti, potresti rimetterci l'anima!

Vai al **252**.

214

Concentri i tuoi poteri su una piccola pila di rocce che si trova al bordo di una macchia di bassa vegetazione in cima ad un grande masso di granito. Le vibrazioni che causi fanno tremare le rocce fino a farle cadere di sotto. All'improvviso senti un grido allarmato e subito dopo vedi un uomo balzare da dietro il masso, proteggendosi la testa con entrambe le braccia per evitare di essere investito dalla pioggia di ghiaia. Lo sconosciuto ha la barba grigia, indossa una pelliccia ed è armato di un arco molto sofisticato, che pende dalla sua spalla destra legato a una striscia di pelle. Più che un brigante, l'uomo sembra un cacciatore.

Tossendo e sputando a causa della polvere, egli si pulisce il viso e i capelli, e poi si volta verso di te. Capisci che sta per sfilarsi l'arco di spalla, ma quando sollevi la mano in gesto di amicizia, egli si ferma, socchiude gli occhi e ti guarda con maggior attenzione.

"Non sei un Vakovariano!" egli mormora in tono pensoso. "No, per tutti i fulmini! Mi sembri proprio un Sommerliano!"

Ridacchiando sotto i baffi, egli scende verso di te sorridendo amichevolmente.

Vai al **340**.

215 *(fig. 12)*

La folla presente nella taverna viene presa dal panico: le donne cominciano a strillare istericamente, mentre gli uomini imprecano e urlano per la rabbia, chiedendo che l'assassino di Smudd venga catturato. Indietreggi dall'alcova e, mentre ti volti verso il banco, con la coda dell'occhio vedi una figura correre lungo la galleria superiore che gira attorno alla sala: indossa una



(fig. 12) Vedi una figura correre lungo la galleria.

tunica nera aderente ed è armata di un arco; la osservi senza potere fare niente mentre attraversa una porta laterale e scompare senza lasciare traccia.

Se decidi di salire la scala e inseguire la figura vestita di nero, vai al **259**.

Se preferisci uscire dalla taverna attraverso la porta principale, vai al **56**.

216

La Demonessa ride sdegnata per la tua incapacità di risolvere l'indovinello e ti dice che, anche se non ne ricaverà grande piacere, adesso ti ucciderà.

Demonessa Shamath
(sotto forma del Verme Gnekasha):
Combattività 55 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **148**.

217

Reinfoderi l'arma e tendi in avanti le mani per mostrare che non hai alcuna intenzione di fare loro del male. L'uomo e la donna sembrano capire e ti permettono di avvicinarti al loro bambino ammalato. Tu dici loro di poterlo curare e, servendoti delle tue facoltà innate della medicina, posi i palmi sul petto del piccolo e lasci che i tuoi poteri Ramas fluiscano nel suo organismo ammalato. In pochi momenti il bimbo riprende conoscenza ed emette un vagito: gli hai salvato la vita.

Vai al **277**.

218

Oltre il perimetro dell'insediamento il sentiero si fa improvvisamente ripido mano a mano che sale le

colline. La fila di torce degli accoliti illumina di luce ondeggiante le rocce circostanti mentre avanza zigzagando verso est. Un'altra tempesta sta per arrivare: il cielo a est, infatti, è carico di attività elettrica e rimbomba di tuoni all'orizzonte. Ti si turano le orecchie a causa del cambiamento di pressione nell'aria, mentre l'ululato del vento sembra farsi sempre più forte. Poi noti qualcosa di strano: la tua torcia non sembra venire toccata dalla tempesta; la sua fiamma, infatti, rimane ferma come se ti trovassi al chiuso. Ti getti un'occhiata alle spalle e vedi che anche le altre torce si comportano alla stessa maniera. Sembra quasi che la processione sia protetta dalla furia degli elementi da un tunnel invisibile.

Due chilometri al di fuori dell'insediamento oltrepassi un gruppo di accoliti, tutti giovanissimi, che con canti e nenie religiose accompagnano la processione. Poi il sentiero volta verso destra, e tu vedi un grande altare e una sorta di largo contenitore concavo di marmo pieno di acqua stagnante verdastra. Nel passarvi accanto, ogni accolito intinge le dita nell'acqua e poi se le porta al cuore.

Se possiedi un Oggetto Nero, vai al **349**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **121**.

219

Scivoli lungo la panca nella speranza che l'accolito Anziano si calmi; invece egli si altera ancora di più. Comincia a gridarti rimproveri e, pensando che la tua insubordinazione sia intenzionale, afferra la tua tunica con entrambe le mani e ti costringe ad alzarti in piedi.

Se possiedi un Disco Runico, vai al **255**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **196**.

220

Riconosci immediatamente l'uomo: è Gwynian, il Saggio di Varetta.

"Benvenuto, Grande Maestro. È passato molto tempo da quando ci siamo visti l'ultima volta. Vieni, entra nella mia umile capanna. È giunto il momento di discutere più a fondo del futuro".

Vai al **178**.



221

Le tue arti di Grande Maestro Ramas ti dicono che la creatura sta dicendo la verità. Capisci anche che la ragazza non è un essere umano ma sovrannaturale, non appartiene al tuo mondo né a quello in cui ti trovi ora. Cerchi di sondarle la mente, ma non riesci a penetrare le sue difese psichiche. Sembra possedere qualità opposte: è sia bene che male.

Vai al **286**.

222

Balzi in sella e allontani il cavallo impaurito dal gruppo di massi infestato di sciacalli. Con l'aiuto delle tue facoltà Ramas, riesci a guidare l'animale attraverso un terreno impervio fino a quando non raggiungete una zona più praticabile, dove puoi finalmente spronarlo al galoppo.

Gli sciacalli infestano la spiaggia, perciò sei costretto a tornare sui tuoi passi fino alla biforcazione del sentiero e imboccare l'altra pista, quella che conduce tra le colline. Quando finalmente le raggiungi, sei stanco e affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **61**.

223

I tuoi acuti sensi Ramas avvertono l'odore di cavallo, misto a quello del forte profumo dei pini. Nella speranza che si tratti di Bracer, riuscito a scappare ai briganti e venuto a cercarti, avanzi attraverso i fitti alberi fino a quando non arrivi in una radura. Qui capisci che non si tratta di Bracer; hai invece trovato i cavalli dei briganti.

Sono incustoditi, e i loro proprietari sembrano essere lontani, ciò nonostante usi ogni cautela per non spaventarli. Senza fare rumore, sciogli le briglie di uno degli stalloni e lo conduci via lungo un sentiero coperto di tracce recenti, il quale dopo poco si ricongiunge con un altro sentiero più largo il quale si diparte verso nord. Qui sali in groppa al cavallo e ti avvii lungo la pista, ma dopo pochi minuti avverti un odore che ti costringe a tirare le redini della tua nuova cavalcatura. Proveniente da una gola coperta d'alberi, percepisci un odore di morte, trasportato dalla brezza del pomeriggio.

Se decidi di esaminare la gola coperta d'alberi, vai al **342**.

Se preferisci non farlo e proseguire il cammino, vai al **156**.



224

Intensifichi le tue capacità visive e ti concentri sulla figura in piedi sulla piattaforma di cristallo. Il terrore e lo shock ti fanno correre un brivido lungo la spina dorsale quando riconosci il volto incorniciato dai capelli di platino dell'Arcidruido Cadak, comandante di Mogaruith e usurpatore di Kaag; è diventato molto più forte dal vostro ultimo incontro, ed ora sembra essersi impegnato a portare a termine la vendetta del dio delle Tenebre, Naar, riportando alla vita Vashna e le sue truppe dagli abissi del Maakengorge.

Prendi posto tra la folla di devoti inginocchiati e ascolti la voce di Cadak, che echeggia forte sopra il boato della tempesta.

"Io chiamo alla vita dal Vortex dei Pianeti Vashna, Potente Signore delle Tenebre, Principe delle Legioni dei Morti Senza Pace. Vieni a noi. Vieni a noi per portare a termine il nostro destino. Ora noi, i degni, diamo prova della nostra fede nell'immortale potere di Vashna".

A queste parole gli accoliti emettono un grido che ti fa gelare il sangue nelle vene e poi si alzano in piedi. In ordine di rango, essi seguono gli Anziani in fila indiana verso un arco più piccolo di metallo scintillante, che si trova a un lato della piattaforma di cristallo. Uno dopo l'altro gli accoliti passano sotto l'arco, lo sguardo indagatore di Cadak puntato su di loro, e poi tornano al loro posto ad inginocchiarsi in preghiera.

Mentre ti avvicini all'arco più piccolo, percepisci la presenza di una fortissima cortina di potere. Preghi ansiosamente gli dei Ramas e Ishir affinché ti proteggano, mentre si avvicina il tuo turno di passare sotto l'arco.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **166**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **204**.

225

Afferri l'Asta della Morte e barcolli sotto il suo peso innaturale. Nell'attimo in cui la sollevi in aria, la Demonessa si volta di scatto e ti fissa, facendo volare i suoi attendenti in ogni direzione. Essa lancia grida rabbiose e tonanti, e il rimbombo della sua ira ti solleva letteralmente da terra e ti scaraventa lungo il pavimento.

Disperatamente cerchi di tenere stretta l'asta, mentre Shamath si alza in piedi; avanza verso di te e leva un dito, dando origine a un fascio d'energia che si inarca verso di te e apre un foro sul pavimento, mentre tu corri il più rapidamente possibile verso l'apertura del tunnel. Il grido assordante di Shamath echeggia nelle tue orecchie mentre ti stringi l'Asta della Morte al petto e ti getti a capofitto nel cancello dell'ombra.

Vai al **270**.

226 *(fig. 13)*

Leghi le briglie del cavallo attorno a un palo che si trova accanto alla porta ed entri nel negozio di pellicce. Immediatamente le tue narici vengono assalite dal forte odore di pelli di ogni tipo e forma che ingombrano l'emporio, appese in file ordinate a ganci d'ottone infissi sulle pareti di legno e sulle travi del soffitto. Tre giovani che si assomigliano moltissimo l'un l'altro sono intenti a conciare e tagliare la pelle di un lupo; dietro il banco si trova una donna anziana con i capelli grigi, la schiena eretta e la pelle chiarissima. Non appena ti vede, essa ti sorride e ti chiede se desideri comperare o vendere delle pellicce.

"Né l'una né l'altra cosa, signora" rispondi gentilmente. "Sto cercando la locanda del Saggio Gobbo".

"Oh, davvero?" mormora lei con disappunto, mentre, non appena capisce che non potrà concludere alcun affare con te, il sorriso di benvenuto svanisce dalle sue labbra; per ritornare, però, un attimo dopo. "Beh,



(fig. 13) Ti sorride e ti chiede se vuoi delle pellicce.

signore" ti dice, "sarò lieta di indicarvi la strada... ma solo se comprerete prima qualcosa. Se non volete farlo, allora vi darò le indicazioni di cui avete bisogno per cinque Corone d'Oro. Allora?"

Senza rispondere, ti allontani dal banco e guardi in alto. Su una lavagna nera che pende sopra il capo della donna vedi riportata una tabella con i seguenti prezzi:

Guantoni di coniglio	5 Corone d'Oro
Mantelli di pelle di lupo	12 Corone d'Oro
Mantelli di lince	12 Corone d'Oro
Mantelli di pelle d'orso	16 Corone d'Oro
Mantelli di pelle di lupo bianco	18 Corone d'Oro
Mantelli di Kalkoth	20 Corone d'Oro
Mantelli di Corvayl Nero	35 Corone d'Oro

Tutti gli oggetti sopra elencati sono oggetti dello Zaino. Se decidi di acquistarne qualcuno (o se decidi di pagare le cinque Corone d'Oro per le informazioni), togli la somma di Corone che hai speso e modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra. Poi vai al **174**.

Se preferisci non comperare nulla o non pagare le corone per le informazioni, vai al **77**.

227

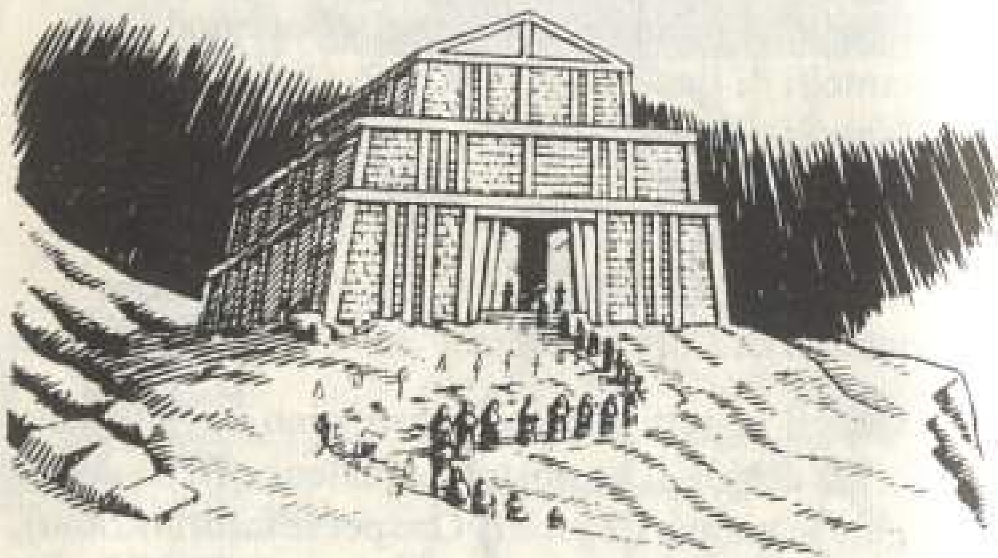
Fai partire la freccia, la quale passa sibilando attraverso i rami e va a sbattere contro una roccia. Poi senti un rumore come di pelle che striscia sulla pietra. Ti volti per vedere di cosa si tratta, e subito una voce d'uomo ti ingiunge: "Non muoverti!"

Due massi più in là, alla tua sinistra, vedi un uomo dalla barba grigia, vestito di pelliccia e armato di un

arco, ora carico. La freccia è puntata dritta contro il tuo cuore.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri usarla, vai al **201**.

Se non possiedi quest'Arte o preferisci non usarla, vai al **280**.



228

"Ah! Ti conosco, intruso!" grida Cadak in tono furioso, "tu sei Lupo Solitario, l'eroe maledetto di un regno altrettanto maledetto. Sei stato davvero pazzo a venire fin qui, Nobile Ramas. I tuoi poteri non sono nulla a confronto di quelli di Naar, il Re delle Tenebre".

Pronunciate queste parole, Cadak si volta verso gli accoliti e leva le mani in gesto di trionfo.

"Questa notte celebreremo una doppia vittoria, confratelli. La resurrezione di Vashna e la distruzione del Grande Maestro Lupo Solitario!"

Gli accoliti lanciano un grido di gioia, ma le loro voci vengono coperte dal rumore del vento, che si fa sempre più forte. Poi vedi che la tempesta subisce una modificazione: un enorme vortice di nubi turbinanti cala dal cielo, un tornado il cui imbuto di morte sta avanzando verso di te. Poi la punta del vortice tocca il terreno accanto ai tuoi piedi e, all'improvviso, vieni strappato dal suolo da un terrificante risucchio di energia e poi scagliato in aria verso il cupo apice dell'arco più grande.

Vai al **60**.

229

Scandagli le profondità della tua mente e dai origine a una sfera infuocata di energia Ramas che scagli contro il primo dei fantasmi. La palla di fuoco psichico si infrange contro il corpo trasparente della creatura spettrale, la quale manda un grido acutissimo di dolore. Il tuo attacco Ramas ha ferito l'entità, ma non è riuscito a bloccare il suo attacco; la creatura, infatti, si riprende e cala su di te come l'avvoltoio affamato scende sulla carcassa di un animale.

Vortexi
(indebolito dalla sfera di energia Ramas):
Combattività 40 Resistenza 22

Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto, superiore a quello di Grande Guardiano Ramas. Se possiedi la Spada del Sole, aggiungi 5 punti alla tua Resistenza.

Se vinci questo combattimento, vai al **159**.

230

Un chilometro più avanti il sentiero diventa più difficile da percorrere a causa del pietrisco e dei grossi massi che lo ricoprono: si tratta evidentemente di una frana causata dalla tempesta. Ben presto non ti è più possibile proseguire a cavallo, perciò sei costretto a smontare e a proseguire a piedi, tirandoti la bestia appresso.

Mentre percorri il sentiero, una violenta tempesta di ghiaccio si leva, portata dal forte vento che spazza la spiaggia. Grazie alle tue innate facoltà della Difesa riesci a proteggerti dal freddo, ma il tuo cavallo non è altrettanto fortunato. Capisci di dover trovare un riparo prima possibile, se non vuoi che la bestia muoia assiderata.

Raggiungi la cima di una montagnola di sassi e vedi sotto di te un gruppo di grosse pietre ammassate in circolo vicino al limitare del lago: sembrano offrire una protezione sufficiente.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **302**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **168**.

231

I giocatori non gradiscono affatto di essere stati interrotti così improvvisamente; ti si avvicinano e chiedono spiegazioni, ma tu li spingi di lato e lasci la stanza senza dire una parola. Uscito nuovamente sulla galleria ti accorgi che tutti gli occhi della folla, ancora agitata e sciocc ata per la morte di Smudd, sono puntati su di te. Alcuni ti danno la colpa per quanto è successo e cercano di fermarti, e, quando raggiungi infine la porta, la tua faccia è coperta di graffi e il tuo corpo è dolorante per i calci e i pugni che ti sono stati inferti.

Esci in strada e, mentre ti volti per raggiungere le stalle dove si trova Bracer, il tuo occhio di falco percepisce un movimento nel balcone al secondo piano. È proprio l'arciere vestito di nero che hai visto scappare qualche minuto prima lungo la galleria interna.

Con il fiato sospeso, lo guardi scavalcare la ringhiera del balcone, fare un balzo e poi atterrare sul tetto dell'edificio di fronte.

Vai al **274**.



232

Il terrore ti serra il cuore quando senti che il pavimento della caverna sta cedendo. I tuoi piedi sono completamente scomparsi sotto terra, ma all'improvviso la sensazione di stare sprofondando scompare... ma il terrore non se ne va! All'improvviso senti delle grida simili a squittii di pipistrelli; sollevi lo sguardo e vedi

un nugolo di creature della cripta che calano verso il tuo viso.

Creature della Cripta:
Combattività 43 Resistenza 35

Riduci la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo scontro a causa dell'immobilità cui sei costretto.

Se vinci questo combattimento, vai al **79**.

233

Ben presto la temperatura comincia a scendere, e il grande muro di nebbia si condensa e si trasforma in pioggia. La pioggia si gela nel giro di pochi secondi, e subito ti ritrovi circondato da un muro scintillante di ghiaccio che si stende da orizzonte a orizzonte come una catena di monti di vetro.

In lontananza noti il baluginio di una debole luce che scintilla nel cuore della catena di ghiaccio. Ti incammini verso la luce e ti ritrovi a percorrere la distesa ghiacciata ad una velocità che sarebbe impensabile nel Magnamund: copri un chilometro con un solo passo, mentre il panorama circostante si confonde fino a diventare indecifrabile. Sospettando di essere vittima di una potente illusione magica, ti dirigi verso la parete di ghiaccio e vi posi sopra la mano. Il tuo palmo affonda dolcemente nella superficie blu del ghiaccio, e tu precipiti a testa all'ingiù dentro il fianco della montagna.

Vai al **44**.

234

Estrai l'amuleto dalla tasca e lo porgi al vecchio saggio.

"Il Presidente Kadharian mi ha dato questo amuleto. È stato trovato sulle sponde del Lago Vorndarol, vicino alle rovine di Vorn, da una canaglia di nome Smudd; sono andato a cercarlo in una taverna di Helgor, ma *loro* sono riusciti ad assassinarlo prima che potesse dirmi qualcosa al riguardo. Siete in grado di farlo voi?"

Gwynian avvicina l'amuleto agli occhi miopi ed esamina le incisioni runiche con grande attenzione. Dopo un po' ti dice:

"È un sigillo, un amuleto di fedeltà indossato dagli accoliti di Vashna. Ciò sembrerebbe confermare i nostri timori peggiori; ho già visto amuleti come questo, ma mai forgiati con questo metallo... È un materiale che non proviene da questo mondo".

Gwynian ti ritorna l'amuleto, e tu te lo rimetti in tasca.

Vai al **45**.

235

Il tuo primo tentativo di decifrare il segreto del piedestallo non ha avuto successo, ed ecco che un'altra sequenza di numeri si materializza sulla superficie di cristallo.

Questa volta la sequenza sembra più difficile da interpretare. Dovrai fare ricorso a tutte le tue capacità di Ramas e alla tua intelligenza per riuscire a capire qual è il codice che ti permetterà di bloccare il cancello

dell'ombra. Oppure, anche dopo la sua morte, l'Arcidruido riuscirà a sconfiggerti?

Studia la griglia qui sotto. Quando credi d'avere capito qual è la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

23	41	55	88	31
86	68		129	135
141	192	220	216	337

Se non riesci a risolvere il problema, vai al **141**.

236

Una sfera di fuoco sta venendo proprio verso di te. Cerchi disperatamente di dirigere il tuo cavallo altrove, ma la meteorite cambia improvvisamente traiettoria e avanza verso di te, quasi fosse guidata da una mano invisibile. Istintivamente estrai l'arma e la levi per difenderti dalla palla di energia, sospettando che essa altro non sia che un nemico spettrale camuffato. Poi, con un lampo accecante, la meteorite esplode contro l'arma, e tu cadi di sella in mezzo a una pioggia di scintille.

Se l'arma che hai in mano è un Arco o un'Asta, vai al **308**.

Se invece stai brandendo un'altra arma, vai al **131**.

237

Grazie alle tue avanzate facoltà Ramas capisci che, oltre che di calore, l'oggetto è dotato di radiazioni ultraviolette molto potenti: è una reliquia magica attivata dalla vicinanza all'acqua stagnante. Mano a mano che ti avvicini al contenitore, la reliquia si fa più calda; ancora qualche passo, ed esploderà. Disperatamente frughi nella tasca fumante per afferrare l'oggetto e gettarlo via.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 1, vai al **96**.
Se va da 2 a 9, vai al **316**.

238

"Chi ha trovato questo amuleto?" chiedi.

"Una canaglia di nome Smudd" risponde Kadharian. "Una pattuglia lo ha trovato nelle montagne vicine al Fiume Storn, qualche giorno dopo la scomparsa della seconda truppa che avevo mandato in missione da quelle parti. Non avendo saputo fornire delle spiegazioni plausibili per la sua presenza da quelle parti, è stato arrestato e riportato a Helgor per *essere interrogato*".

Dal tono della voce di Kadharian e dalla particolare enfasi data alle parole "essere interrogato" capisci che l'interrogatorio di Smudd ha compreso anche una certa dose di torture.

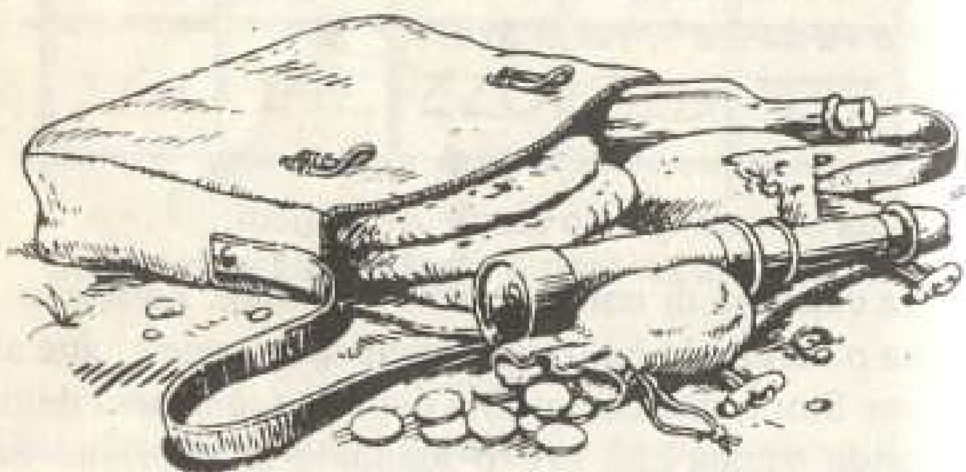
"E dov'è ora questo Smudd?" domandi. "Mi piacerebbe fargli qualche domanda".

"È a Helgor, al Saggio Gobbo, una locanda nel quar-

tiere nord della città. Manderei volentieri un distaccamento di Guardie di Palazzo per prenderlo e portarlo qui, ma la città pullula di banditi e canaglie come lui: in un battibaleno verrebbe a sapere dell'arrivo dei miei soldati e avrebbe tutto il tempo di scappare. No, la cosa migliore da fare, se vuoi parlare a Smudd, è di recarti al Saggio Gobbo di persona".

"Molto bene, Presidente" replichi. "Allora è proprio così che farò".

Vai all'**84**.



239

"C'è un intruso tra di noi" grida Cadak, alzando l'asta magica contro di te con fare accusatorio. Combatti contro l'effetto paralizzante della corrente, che per un attimo si indebolisce; solo, però, per intensificarsi di nuovo, indebolendo pericolosamente il tuo corpo.

"Ah! Ti conosco, intruso!" grida Cadak in tono furioso, "tu sei Lupo Solitario, l'eroe maledetto di un regno altrettanto maledetto. Sei stato davvero pazzo a venire fin qui, Nobile Ramas. I tuoi poteri non sono nulla a confronto di quelli di Naar, il Re delle Tenebre".

Pronunciate queste parole, Cadak si volta verso gli accoliti e leva le mani in gesto di trionfo.

"Questa notte celebreremo una doppia vittoria, confratelli. La resurrezione di Vashna e la distruzione del Grande Maestro Lupo Solitario!"

Gli accoliti lanciano un grido di gioia, ma le loro voci vengono coperte dal rumore del vento, che si fa sempre più forte. Poi vedi che la tempesta subisce una modificazione: un enorme vortice di nubi turbinanti cala dal cielo, un tornado il cui imbuto di morte sta avanzando verso di te. Poi la punta del vortice tocca il terreno accanto ai tuoi piedi e, all'improvviso, vieni strappato dal suolo da un terrificante risucchio di energia e poi scagliato in aria verso il cupo apice dell'arco più grande.

Vai al **60**.

240

Dopo che anche l'ultimo degli automi è caduto ai tuoi piedi, reinfoderi l'arma e ti precipiti verso il piedestallo. Mentre tu combattevi, la Demonessa era occupata ad indossare un'armatura di lucido acciaio nero, ma ora si accorge che hai ucciso anche l'ultimo dei suoi guerrieri e capisce qual è il tuo piano. Non ha nessuna intenzione di lasciarti avvicinare al piedestallo o all'Asta della Morte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **57**.

Se non possiedi questa Disciplina Superiore, vai al **282**.



(fig. 14) Una banda di briganti è in agguato dietro ai massi.

241 *(fig. 14)*

Ti allontani in fretta dal sentiero guidando Bracer tra la vegetazione del sottobosco verso un denso boschetto di pini. Qui smonti velocemente e assicuri le redini del cavallo al tronco di un albero prima di avanzare per vedere cosa riesci a scoprire.

Dopo un po' vedi che una banda di briganti è nascosta tra i massi che costeggiano entrambi i lati della strada, pronta a sferrare un'imboscata. Le tue facoltà Ramas del fiuto ti permettono di accerchiare il gruppo senza essere visto; da un punto d'osservazione molto vantaggioso, guardi il capo dei briganti e tre dei suoi mentre si nascondono dietro un tronco caduto.

Se possiedi un Arco e vuoi tirare una Freccia contro il leader del gruppo, vai al **304**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usare l'incantesimo "Controllo Mentale", vai al **212**.

Se decidi di aspettare e rimanere ad osservare i briganti, vai al **98**.

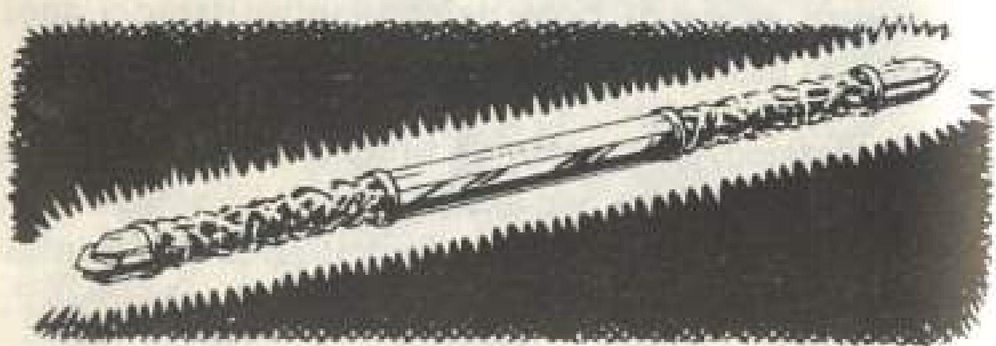
242

A poco a poco la caverna comincia ad oscurarsi, mentre il corpo della Demonessa scintilla e muta completamente sembianze, trasformandosi lentamente in un enorme verme strisciante, dai cui viscidi fianchi si protendono tentacoli sottili, dotato di una bocca a forma di sfintere che cola una saliva verde e nauseabonda. La Demonessa si avvicina, e nella penombra riesci a scorgere la sua faccia, simile a quella di un bambino, completamente nera tranne che per gli occhi rossi di un fuoco infernale.

La creatura simile a un verme si leva in aria, e nell'attimo in cui la testa passa accanto ai tuoi occhi una seconda volta, riconosci all'improvviso e con un orrore intensissimo, che paralizza ogni tuo muscolo al pari di un violento attacco psichico, i tratti di quel viso: è quello di Jen, tuo fratello, morto da tanto tempo.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **68**.

Se non possiedi questa disciplina superiore, vai al **101**.



243

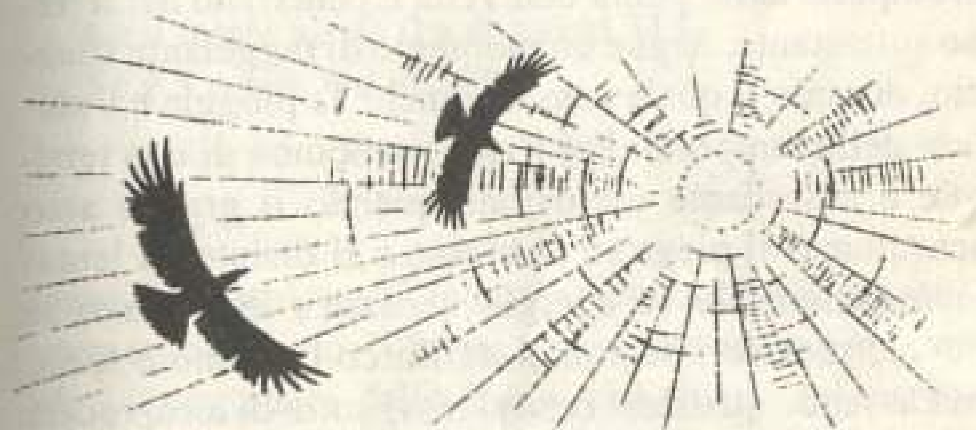
Volti leggermente la testa e vedi un paio di sandali vicino a te: appartengono all'accolito Anziano che avevi urtato salendo a bordo. Egli ripete l'ordine e questa volta, aiutato dalle tue facoltà Ramas, comprendi quello che ti dice: ti ha ordinato di alzarti e andare a prua per aiutare a trasportare alcuni confratelli feriti a poppa.

Fai cenno di sì con il capo per fargli intendere che hai capito e stai bene attento a non sollevare il viso, perché altrimenti l'accolito potrebbe riconoscerti. Sfortunatamente, però, mentre ti alzi, la tunica ti si incastra in una scheggia di legno, rivelando così i tuoi stivali e un fodero. L'Anziano si insospettisce e ti chiede di spiegargli come sei entrato in possesso di quegli oggetti.

Se possiedi un Disco Runico, vai al **55**.

Se decidi di dire di averli presi a un Vakovariano morto nel corso della battaglia sulla banchina, vai all'**82**.

Se preferisci fare finta di non avere sentito, vai al **22**.



244

Hai percorso meno di venti metri quando un'improvvisa folata di vento disperde la nebbia, rivelando la presenza di una buia stradina laterale alla tua destra.

Se decidi di esplorare la stradina, vai al **33**.

Se invece preferisci ignorarla e proseguire lungo la strada, vai al **147**.

245

Mentre ti affretti verso la fine della processione, uno degli accoliti Anziani esce da dietro un masso e ti afferra per la spalla, ordinandoti di fermarti. Immediatamente percepisci un formicolio, come se un'orda di ragni ti stesse camminando sulle spalle e sul collo:

l'Anziano è dotato di forti poteri psichici e sta tentando di sondare la tua mente.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **126**.

Altrimenti, vai al **74**.

246

Un tremito percorre il piedestallo, e dita di fuoco verde erompono dalla punta dell'Asta e penetrano nel terreno sottostante. Segue un momento di raggelante silenzio, durante il quale cessano anche la pioggia e l'ululare della tempesta. Poi l'aria rimbomba di una terribile e assordante esplosione quando il grande arco scintillante si piega su se stesso e si disintegra lentamente. Scintille di energia verdastra illuminano le nuvole mentre i segmenti dell'arco crollano a terra, fracassando qualsiasi cosa si trovi sotto di loro, roccia o uomo che sia. Per un attimo vedi un enorme stivale che fa capolino attraverso il muro di energia scintillante, e tremi al pensiero di quello che sarebbe potuto accadere se avessi esitato un attimo di più: capisci immediatamente, infatti, che lo stivale appartiene alla Demonessa Shamath. Ma una frazione di secondo più tardi l'arco crolla definitivamente, e l'intero edificio si disintegra in una pioggia di roccia.

Poi, un vortice di venti impetuosi si leva dal nulla proprio nel punto in cui veniva a cadere il centro dell'arco. Il tornado si fa sempre più forte, fino a risucchiare qualsiasi cosa si trovi nel suo raggio d'azione; gli accoliti scompaiono gridando nel cuore del turbine, mentre tu ti aggrappi disperatamente al piedestallo, cercando di resistere all'impeto del vortice.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 14 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 13 o meno, togli 1 al numero che hai estratto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **313**.

Se è 5 o più, vai al **350**.

247

Quando i tuoi sensi ti comunicano che è giunto il momento di farlo, ti fermi a prendere fiato e a esaminare il contenuto dello zaino, che riversi sul terreno. Esso contiene i seguenti oggetti:

80 Corone d'Oro
Cibo a sufficienza per tre Pasti
Faretra (con 3 Frecce)
Bottiglia di vino
Cannocchiale
Anello di Rubini

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

La zona pullula ancora di banditi e perciò sei costretto a dirigerti verso nord, lontano dal posto in cui hai lasciato Bracer. Temi molto per la sua salvezza, anche perché sai che ti restano ancora molte miglia da copri-

re prima di raggiungere il Lago Vorndarol, e ciò nonostante non osi tornare indietro. Poi senti qualcosa che ti costringe a fermare i tuoi passi: il nitrito di un cavallo.

Vai al **223**.

248

Avendo deciso di non avvicinarti al gruppo di massi, l'unica alternativa che ti resta è montare in groppa al tuo cavallo e tornare nel punto in cui il sentiero si biforcava per imboccare la pista delle colline. Quando raggiungi la biforcazione sei molto affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **61**.

249

Concentri i tuoi poteri del controllo animale sul capo degli avvoltoi e lo costringi ad abbandonare l'attacco. La rapidità della picchiata ti rende difficile concentrarti sul bersaglio, ma grazie alla tua abilità e alle tue facoltà supersviluppate, riesci infine a raggiungere lo scopo: all'ultimo momento l'orrendo predatore vira gracchiando freneticamente, e altrettanto fanno gli altri avvoltoi. Osservi con soddisfazione lo stormo allontanarsi verso le montagne e subito riporti la tua attenzione alla zattera.

La traversata è difficile e faticosa, ma alla fine raggiungi sano e salvo l'altra sponda del fiume. Un sentiero roccioso si diparte dalla riva in direzione nord, e tu lo segui nella speranza di raggiungere il Lago Vorndarol prima del tramonto.

Per tutto il giorno il sole splende nel cielo privo di nubi, levando ondate di calore e di vapore che distorcono il panorama attorno a te. L'orizzonte lontano è striato di miriadi di colori diversi, e l'aria crepita ancora di scosse di elettricità, testimonianza della tempesta cha ha imperversato durante la notte. Nel tardo pomeriggio arrivi nei pressi di alcuni resti di un antico villaggio; qui decidi di fermarti per permettere al tuo cavallo di riposarsi all'ombra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **102**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **260**.

250 *(fig. 15)*

Per tre chilometri avanzi lungo il sentiero, che si snoda tra le colline verso un bagliore rossastro che illumina l'orizzonte. Poi, dopo aver raggirato un gruppo di rocce, la cui forma ti ricorda vagamente il dito di uno scheletro, ti ritrovi a fissare uno spettacolo che ti lascia a bocca aperta.

Una terra desolata, coperta di rocce granitiche e piena di crepe, si stende fino al bordo di una gola immensa, larga più di un chilometro. È il Maakengorge.

Orde di vortexi danno origine a una tempesta elettrica violentissima che si scatena tra nubi nere e rosse sovrastanti il vasto abisso; tutt'attorno la terra trema dell'eco dei tuoni che scuotono il cielo. Accanto al bordo della voragine si leva un arco di dimensioni enormi, tempestato di pietre che scintillano di una luce



(fig. 15) Segui la lunga processione.

soprannaturale su cui non riesci a fissare lo sguardo. Guardando più da vicino, vedi che sotto l'arco si trova una piattaforma elaborata e multicolore, interamente di cristallo, attorno alla quale centinaia di accoliti inginocchiati intonano canti religiosi. La nenia, bassa e continua, rende ancora più spaventosa questa sorta di inferno.

Segui la processione che si snoda verso la piattaforma, e ben presto ti accorgi che in piedi su quest'ultima si trova una figura solitaria; essa rivolge il viso verso l'arco scintillante, ha le mani tese verso l'alto e, ad ogni movimento delle sue dita, noti che i colori cupi delle nubi sovrastanti mutano di gradazione. Sembra quasi che sia lei a manipolare la tempesta, come un direttore d'orchestra dirige i musicisti. Con un ampio gesto del braccio egli calma il cielo turbolento, poi si volta a fronteggiare la congregazione di accoliti.

Se sei stato a Kaag o a Mogaruith, vai al **224**.
Se non sei mai stato in queste città-fortezza, vai al **295**.

251

La punta della tua freccia si conficca nel polpaccio dell'uomo; lo senti gridare per il dolore, ma la ferita è solo superficiale e non gli impedisce di scappare scavalcando la ringhiera del balcone.

Arma alla mano, esci anche tu dalla finestra. Ti aspetti di venire attaccato non appena posi piedi a terra, e invece il balcone è completamente deserto: l'uomo è svanito nel nulla. Poi i tuoi occhi notano una piccola macchia di sangue sulle tegole del tetto di fronte: è dell'arciere; malgrado la gamba ferita, egli è riuscito

a balzare sul tetto dell'edificio di fronte e ora si sta dirigendo verso il quartiere nord.

Con l'agilità di una pantera, balzi anche tu e senza fermarti un solo secondo parti all'inseguimento dell'assassino, fino a quando non raggiungi il tetto piatto di un magazzino in fondo al Sentiero delle Taverne; qui una trave di legno lunga quindici metri è stata sistemata a collegare la grande terrazza al tetto di fronte. L'uomo attraversa di corsa la trave e poi la fa cadere di sotto per impedirti di seguirlo.

Se sei deciso a proseguire e decidi di saltare dall'altra parte, vai al **42**.
Se invece preferisci non saltare, vai al **191**.

252

Capisci che Cadak sta prendendo tempo. Vuole tenerti imprigionato sotto l'ombrello di luce fino a quando la Demonessa Shamath non sarà arrivata. Poi ti tornano alla mente le parole della fanciulla che hai incontrato nella caverna: *"Sii coraggioso, Lupo Solitario. Ma soprattutto... fai in fretta!"*

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **123**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **267**.
Se non possiedi nessuna di queste discipline o preferisci non usarle, vai al **54**.

253

Ti servi delle tue facoltà della medicina per fermare il flusso di sangue che fuoriesce dalla ferita e per curare i graffi che hai riportato dopo essere caduto tra gli spini. Dopo qualche secondo il dolore si cheta e ritrovi la forza di rimetterti in piedi e correre dietro al tuo cavallo.

Trovi Bracer, impaurito e scalpitante, in una densa macchia d'alberi e, dopo aver assicurato le briglie a un abete, avanzi fino al limitare del boschetto per cercare di vedere chi sono i tuoi assalitori: una dozzina di briganti armati di archi e spade stanno sbucando dalla vegetazione del sottobosco e si stanno dirigendo verso il tuo nascondiglio.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **330**.
Altrimenti, vai al **136**.



254

Estrai una freccia e prendi la mira nella direzione in cui ti sembra che la bestia stia volando. A giudicare dal battito delle ali, essa si dovrebbe trovare a circa venti metri quando decidi di far partire la freccia. Il dardo ha percorso a malapena qualche metro quando viene colpito da un lampo che immediatamente lo fa esplodere in una pioggia di schegge.

Non appena ha oltrepassato il perimetro della protezione del tuo Amuleto di Platino, la freccia si è trovata

a contatto con la temperatura reale di questo regno misterioso e si è immediatamente disintegrata.

All'improvviso, con un boato assordante, la bestia è sopra di te. Lasci cadere l'arco e sfoderi l'arma nel momento in cui gli artigli affilati della creatura stanno per serrarsi sulla tua pelle.

Zarthyn:

Combattività 48 — Resistenza 50

Se vinci questo combattimento, vai al **90**.



255

Il disco runico trovato a Helgor cade dalla tua tasca, mentre l'Anziano ti fa alzare bruscamente in piedi, poi rimbalza sul legno del ponte e si ferma sui piedi dell'accolito, il quale lascia andare la tua tunica e raccoglie l'oggetto, pensando che si tratti di qualcosa che hai preso come bottino a Vorn.

Non appena vede il disco, però, l'accolito si tranquillizza: infatti lo riconosce come l'insegna della Gilda di Rhem, la più temuta confraternita di assassini in tutto il Magnamund settentrionale. Sa che alcuni dei criminali appartenenti alla gilda sono stati assoldati come agenti per portare a termine la missione degli accoliti e pensa che tu sia uno di essi.

L'Anziano indietreggia di qualche passo, china il capo e poi si allontana per dedicarsi ad altri affari. Gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

256

Le tue facoltà Ramas e la freschezza delle tracce ti permettono di stabilire che esse sono state lasciate da uomini; conti otto diversi tipi di impronte: sei di sandali e due di scarponi pesanti. Le impronte risalgono a due giorni fa e si dirigono tutte verso nord-est.

Vai al **67**.

257

Alzi l'arma e volti il cavallo per fronteggiare l'attacco della terribile belva. A quella vista il destriero si spaventa, si leva sulle zampe posteriori, nitrendo terrorizzato e agitando gli zoccoli anteriori in aria. Riesci a controllare l'animale imbizzarrito grazie alle tue innate facoltà Ramas, ma così facendo devi portare la tua attenzione sul cavallo, mentre la belva ti attacca con le sue zanne affilate e le fauci spalancate.

Corvayl Nero:
Combattività 46 Resistenza 58

Riduci la tua Combattività di 10 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **210**.

258

Le tue difese psichiche reggono: l'accolito Anziano non riesce a scoprire assolutamente niente ma, piuttosto che ammettere la sconfitta, ti lascia andare infastidito.

Con un grugnito sdegnato, egli ti ordina di rimetterti in fila e ti spinge via, prima di tornare a riprendere aspramente gli accoliti che si sono dati alla fuga.

Vai al **250**.

259

Sali di corsa le scale e spalanchi con un calcio la porta attraverso la quale era scomparsa la figura vestita di nero. Oltre, vedi un gruppo di giocatori d'azzardo intenti a una partita di carte; si sono tutti alzati in piedi per guardare qualcosa che si trova dall'altra parte della stanza. Segui i loro sguardi e vedi l'arciere che sta per infilarsi in una finestra aperta per raggiungere il balcone di fuori.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **301**.
Altrimenti, vai al **197**.

260

Lasci l'antico insediamento e prosegui lungo il sentiero che costeggia il fiume. Mano a mano che il crepuscolo si avvicina, fai correre lo sguardo lungo l'orizzonte; le nuvole si stanno rapidamente addensando sopra le montagne ad est, e l'odore metallico dell'ozono si fa sempre più intenso nella brezza della sera: un'altra tempesta sta per arrivare.

Non molto lontano scorgi un gregge di Vythaz, animali della montagna simili a capre, molto timidi e paurosi, che di rado si vedono in questo periodo dell'anno; ciò nonostante ne vedi più di duecento, fermi ad abbeverarsi sulla riva del fiume. Percepisci il loro nervosismo: le strane condizioni metereologiche hanno scombussolato i loro naturali istinti migratori, e per questa ragione essi sono scesi verso la riva del fiume prima del solito.

All'improvviso vi è uno scoppio di lampi, e subito dopo un potente rombo di tuono esplode nel cielo denso di nubi. Il gregge si sparpaglia in ogni direzione, terrificato da quel rumore minaccioso. Poi un'incredibile sfera di fuoco cala dal cielo e cade proprio sul sentiero, facendo schizzare via mille schegge di pietra e lasciando sul terreno un largo cratere fumante. Guidi immediatamente il tuo cavallo via dal sentiero e segui il gregge di Vythaz, mentre altre sfere infuocate piovono dal cielo tempestoso.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **321**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **236**.

261 *(fig. 16)*

Le pareti della caverna si oscurano nuovamente, mentre ondate di luce rossastra cominciano a strisciare sul pavimento in direzione del piedestallo di cristallo. All'improvviso Shamath riappare sotto le sue spoglie



(fig. 16) All'improvviso Shamath riassume le sue sembianze femminili.

femminili accanto al piedestallo. Di fronte a lei si trova una dozzina di guerrieri in armatura, i cui visi severi, in parte coperti dall'elmo, non hanno né bocca né labbra. Dietro alla Demonessa, una dozzina di altri servitori emerge dall'oscurità, portando i pezzi di un'armatura nera e scintillante; la demonessa comincia ad indossare l'armatura, e dalla lentezza dei suoi movimenti capisci che la tua precedente mossa l'ha indebolita.

Con un'unica parola essa ordina ai guerrieri di attaccarti; essi sollevano le loro corte spade e cominciano a marciare verso di te con movimenti rigidi e lenti, simili a quelli dei robot. Dietro alla squadra di guerrieri vedi l'Asta della Morte, che si trova ancora accanto al piedestallo. All'improvviso un piano ardimentoso si forma nel tuo cervello: se riuscissi ad evitare l'attacco degli automi, potresti raggiungere il piedestallo, dopo di che saresti in grado di prendere l'Asta della Morte e di entrare nel cancello dell'ombra prima che Shamath abbia il tempo di recuperare le forze.

Vai al **171**.

262

A un esame più ravvicinato l'amuleto rivela una serie di incisioni dettagliatissime e raccapriccianti: esse, infatti, rappresentano la risurrezione del Signore delle Tenebre Vashna e dei suoi servi dagli abissi del Maakengorge. I tuoi sensi Ramas ti rivelano che una volta questo amuleto possedeva un potere magico in grado di uccidere chiunque lo toccasse; un potere maligno che ora non esiste più, ma le cui tracce sono ancora

chiaramente percepibili per i tuoi sviluppatissimi sensi.

Vai al **238**.

263

Guidato dai tuoi istinti Ramas, sollevi l'Asta della Morte e la fai roteare in aria, una, due, tre volte...

Un sinistro ronzio si irradia dall'asta. Senti un crepitio di elettricità statica, e l'aria umida sfrigola al contatto con l'energia sprigionata dall'arma magica. Un sottile filo di nebbia si leva dalla cima dell'asta e si trasforma rapidamente in un ciclone che avvolge i vortexi e impedisce loro di raggiungerti. Li senti fare ricorso alle loro immense energie psichiche nel tentativo di liberarsi dal ciclone elettrico per attaccarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, aggiungi 4 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Inoltre, se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 18 o più, aggiungi 1; se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 17 o meno, togli 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **206**.
Se va da 4 a 8, vai al **305**.
Se è 9 o più, vai al **138**.

264

Vieni svegliato nel cuore della notte da un dolore lancinante alla testa. Con grande fatica ti metti a sedere e apri gli occhi; dapprima pensi che il nuovo giorno sia sorto, perché la grotta è inondata di luce, ma quando il dolore comincia a poco a poco a svanire e tu ti affacci all'entrata della grotta per scrutare il panorama circostante, capisci che quella luce ha un'origine ben più misteriosa.

Il cielo pullula di orde di fantasmi luminescenti e ululanti. Le creature si riversano giù dalle nuvole della tempesta e sfiorano le cime degli alberi, gridando e ululando come streghe impazzite. Tre di queste spaventose apparizioni stanno fluttuando a pochi metri dall'imboccatura della grotta e ti stanno sottoponendo a un vero e proprio bombardamento psichico. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan per erigere uno scudo psichico allo scopo di proteggere la tua mente da quel potente attacco, ma i tuoi riflessi sono meno fulminei del solito e tu perdi 6 punti di Resistenza prima che le tue difese entrino in azione.

Vai al **326**.

265

Indebolito dagli effetti dell'acqua maledetta, ti allontani barcollando dal contenitore e fai quasi cadere la torcia. Accanto all'altare, poco più in là, si trova un accolito Anziano che sta osservando la processione; egli si accorge della tua strana reazione e si insospettisce. Si fa avanti, ti afferra per la spalla e ti ordina di fermarti. All'improvviso senti un formicolio sulla spalla e alla base del collo, come se un'orda di ragni stesse camminando sulla tua pelle: l'Anziano è dotato di poteri psichici notevoli e sta tentando di sondare la tua mente.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **78**.

Se non possiedi questa Disciplina, vai al **331**.

266

Atterri malamente in mezzo alle macerie piene di vetri affilati e pietre aguzze (perdi 4 punti di Resistenza), ma la tua prontezza e i tuoi sensi Ramas ti aiutano a rotolare via in tempo per evitare di essere colpito dalla pioggia di fuoco e brace provocata dall'esplosione.

Modifica il tuo Registro d'Azione e vai al **200**.

267

Concentri la tua energia psichica sul druido e fai partire un forte attacco nell'attimo in cui egli distrae gli occhi da te. Lo vedi barcollare e portarsi una mano alla fronte, come se colpito da una pietra.

Il tuo impiego inaspettato di poteri psichici coglie di sorpresa l'Arcidruido, il quale riesce a difendersi, ma a costo di grandi sforzi. Approfitti di questa opportunità, estrai l'arma e ti lanci in avanti per attaccarlo prima che abbia il tempo di riprendersi.

Arcidruido Cadak:
Combattività 45 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **298**.

268

Dopo qualche minuto i briganti cominciano a sospettare che una delle loro frecce abbia colpito il bersaglio; tu cominci ad avanzare verso il boschetto, ma prima di riuscire a raggiungerlo vieni intercettato da sei briganti, i quali ti si scagliano addosso, brandendo spade e pugnali. Scatti in piedi, estrai l'arma e ti prepari alla difesa.

Briganti Vakovariani:
Combattività 38 Resistenza 38

Puoi evitare il combattimento dopo sei scontri andando al **59**.

Se vinci il combattimento, vai al **348**.

269

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita "Controllo Mentale" cerchi di convincere l'Anziano che sei proprio quello che le tue apparenze sembrano indicare: un accolito di Vashna. L'Anziano si calma, il panico l'abbandona mentre i suoi occhi si chiudono a poco a poco quando il sonno sta per sopraffarlo; i tuoi sensi, però, avvertono una forte resistenza da parte dell'accolito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Aggiungi 1 punto per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **177**.
Se è 6 o più, vai al **129**.

270

L'ululato dei venti degli abissi ti squarciano i timpani mentre vieni risucchiato senza pietà attraverso il cuore del vortice nero. Ti tieni stretta l'Asta della Morte, anche se il suo tocco gelido è più freddo delle folate

di ghiaccio e risucchia il calore del tuo corpo come un vampiro (perdi 5 punti di Resistenza).

Vai al **345**.

271

Purtroppo non ti muovi abbastanza in fretta e non riesci a evitare il dardo, il quale ti colpisce di striscio sul collo, ferendoti in profondità all'altezza della giugulare: perdi 10 punti di Resistenza.

Lo shock e l'impeto del proiettile ti fanno cadere di sella; atterri in un intrico di spini mentre Bracer prosegue la sua corsa tra la vegetazione del sottobosco e scompare poco dopo tra i densi pini scuri. Stringendo i denti per il dolore, ti alzi in piedi e corri a nasconderti dietro un grande masso coperto di morbido muschio.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **253**.

Altrimenti, vai al **39**.

272

La punta d'acciaio della tua freccia penetra in mezzo al muso della belva, spaccandole il cervello. Per un attimo l'animale rimane immobile, come paralizzato, sfidando all'apparenza le leggi della forza di gravità; poi gli occhi ferini roteano all'indietro, e l'enorme massa del corpo peloso crolla sul bordo del sentiero.

Sproni il cavallo al galoppo per timore che vi siano altre belve pronte ad assalirti.

Oltre la pianura, la pista scende ripidamente verso un denso boschetto di pini. Pozzanghere bianche come il latte punteggiano questa parte del sentiero, alcune delle quali sorprendentemente profonde, e rendono la discesa ancora più difficile. Quando raggiungi il boschetto, il tuo cavallo ha bisogno di un po' di riposo.

Smonti di sella e, nell'afferrare le redini, noti che il tuo Zaino è aperto. Controlli i contenuti e scopri di avere perduto uno degli oggetti in tuo possesso. (Cancella il secondo oggetto della lista degli Oggetti dello Zaino. Se possiedi solo un oggetto, devi cancellarlo.)

Non appena il tuo cavallo s'è un po' riposato, rimonti in sella e ti avvii verso il boschetto di pini a est.

Vai al **300**.



273

Sfoderi la lama di acciaio nero e la cali con forza contro i tentacoli di energia che ti tengono prigioniero. Senti un fortissimo *crack!*, mentre la punta dell'arma penetra nel muro d'energia e all'improvviso il muro scompare. Abbassi lo sguardo e vedi che il pugnale è scomparso dalla tua mano (cancella il Pugnale di Vashna dalla lista dei tuoi Oggetti Speciali).

Per proseguire, vai al **132**.

274

Attraversi di corsa la strada, gli occhi puntati addosso all'arciere che nel frattempo sta scappando attraverso i tetti in direzione del quartiere nord. Sei circa venti metri davanti a lui quando, dopo una curva, ti ritrovi a fissare un alto muro, la fine di un vicolo a fondo cieco. Stai per tornare sui tuoi passi quando all'improvviso noti una rampa di scale di ferro arrugginito alla tua destra: si tratta di un'uscita di sicurezza un po' malridotta che porta sul tetto di un magazzino di stoffe. Sali rapidamente la scala, l'arma pronta a colpire.

Vai al **95**.

275

Non appena tutti gli accoliti sono saliti a bordo, vedi ritirare le travi di arrembaggio e tagliare le funi che legano la loro imbarcazione a quella dei briganti. A prua della nave ci sono i tre accoliti anziani, ciascuno con in mano un'asta magica, fosforescente e verdastra. Nell'attimo in cui le tre aste si toccano, un cono di vapore sale verso le nuvole, dando origine a un vento freddo e potente che gonfia le vele a catapulta al largo il vascello a velocità incredibile. Cinque minuti più tardi la nave è scomparsa oltre l'orizzonte cupo e tempestoso.

Gli accoliti hanno lasciato dietro a sé il caos più totale. I briganti sono scappati in tutte le direzioni, mentre il loro bottino giace in fondo al lago, nella barca affondata dall'arrembaggio nemico. Lasci Vorn e ti dirigi verso la macchia d'alberi, dove hai lasciato il tuo cavallo; monti in groppa e imbocchi un sentiero che si diparte verso est e costeggia la spiaggia del Lago Vorndarol. Passi accanto ad alcuni briganti lungo la strada, ma essi sono troppo occupati a curarsi le ferite per darti bado.

Tre chilometri più avanti raggiungi una baia dove il sentiero si divide in due; a sinistra esso prosegue lungo la spiaggia, a destra si dirige verso le colline ai piedi dei Monti Durncrag. I tuoi istinti naturali ti comunicano che il sentiero costiero è il più difficile da seguire. D'altra parte, se la pista delle colline sembra più percorribile, essa è anche più lunga, e potrebbe farti perdere tempo.

Se decidi di seguire il sentiero che costeggia la spiaggia, vai al **230**.

Se preferisci la pista delle colline, vai al **61**.



276

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per evitare il combattimento con questi orrori volanti. Dapprima essi ti inseguono, ma quando abbandoni l'isola, essi perdono interesse in te e tornano immediatamente nella loro tana. Dopo qualche minuto un vapore grigio sale dalle

fessure nel terreno, diventa sempre più fitto fino ad avvolgere completamente l'isola di basalto e la pianura infuocata.

Cammini attraverso questo mare di nebbia grigia per quella che a te sembra un'eternità fino a quando non percepisci che qualcosa sta volando in circolo sopra la tua testa. Dapprima pensi che siano le creature dalle ali dorate, ma poi capisci che non è così: si tratta di una sola creatura, la quale si sta servendo di facoltà psichiche potentissime per trovarti.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **31**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **106**.

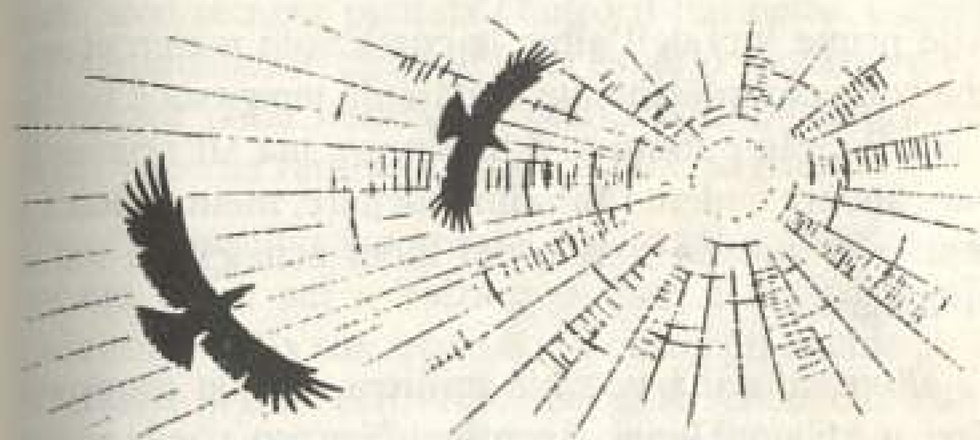
277

Con gli occhi colmi di lacrime per la gioia, i genitori del bambino ti ringraziano con tutto il cuore per avere salvato la vita di loro figlio. Poi l'uomo ti chiede se c'è qualcosa che possa fare per aiutarti, al che tu domandi loro chi sono e perché si nascondono in quel posto.

Vieni così a sapere che i due una volta vivevano nel villaggio di Vorn, dove l'uomo, il cui nome è Bayan, si guadagnava onestamente e onorevolmente da vivere come pescatore nelle acque del Lago Vorndarol. Poi, una notte fatale, qualche settimana fa, gli accoliti di Vashna sono arrivati e hanno distrutto il paese. Loro sono riusciti a scappare, ma gli altri - Bayan teme - sono sicuramente morti ammazzati dagli accoliti o periti nella terribile tempesta che infuriò la stessa notte. Durante le settimane passate, la famigliola si è nascosta tra le colline per evitare gli accoliti e i briganti di Vakovar.

Tu dici loro di essere stato mandato dal Presidente Kadharian per scoprire cosa stia succedendo nei pressi del Lago Vorndarol. Bayan ti dice di conoscere un sentiero sicuro che attraversa le colline e porta alla sua vecchia casa; si offre di farti da guida e tu accetti volentieri.

Vai al **335**.



278

I pochi accoliti sopravvissuti se la danno a gambe, tenendo troppo alla loro vita.

"Sciocchi!" grida Cadak furibondo. "Devo fare sempre tutto da solo!"

Dette queste parole, l'Arcidruido batte per tre volte con la punta della sua asta magica sul pavimento del piedestallo, e subito un fascio d'energia crepitante si inarca nell'aria carica di pioggia e cala verso di te. Istintivamente sollevi l'Asta della Morte, ed essa intercetta il fascio d'energia. Vedi un lampo di scintille, poi l'energia si spegne e scompare.

Cadak impreca ad alta voce e promette di ucciderti, ma capisce di essere in difficoltà. Ha riconosciuto, infatti, l'Asta della Morte e teme che, trovandosi essa nelle tue mani, i suoi meticolosi piani possano andare in fumo. Il druido guarda le nuvole tempestose e poi ordina ai vortexi in cielo di aiutarlo a finirti una volta per tutte.

Vai al **162**.

279

Alle prime luci dell'alba, le condizioni metereologiche sono completamente mutate: la tempesta è finita, e ora il cielo è limpido e luminoso, ma all'orizzonte puoi ancora vedere i fulmini balenare, mentre riesci a sentire il lontano rombo dei tuoni echeggiare tra le montagne.

Ti allontani dalla vecchia miniera, sali in groppa a Bracer e ti avvii lungo il sentiero fangoso, che le acque dell'inondazione hanno quasi completamente cancellato. La terra umida manda vapori sotto il calore del sole mattutino, mentre nell'aria vi sono ancora percepibili i rimasugli di elettricità.

Prosegui il cammino attraverso le colline senza fermarti sino a quando, poco dopo mezzogiorno, non vedi una specie di capanna che si erge ai bordi di una palude. I tuoi sensi Ramas ti comunicano che la capanna è occupata; incuriosito da quella inaspettata presenza, decidi di scoprire chi la abita. Smonti da cavallo e lasci che Bracer pascoli ai bordi della palude, mentre avanzi a piedi verso la casupola. Ti trovi a sei metri da essa quando la porta di legno marcio si spalanca all'improvviso, e tu vedi un uomo anziano in piedi sulla soglia. L'uomo ti sta sorridendo.

Se hai visitato la città di Varetta, la città di Tahou, o una capanna sul Ruanon Pike in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **220**.

Se non hai mai visitato nessuno di questi posti, vai al **53**.

280

L'uomo comincia a scendere lentamente fino a quando non si trova a meno di tre metri da te, la freccia nell'arco sempre puntata contro il tuo petto. Capisci immediatamente che egli è un esperto cacciatore e, a giudicare dalla bellissima pelliccia e dal magnifico arco, uno che raramente manca il bersaglio.

I tuoi muscoli sono tesi, e così anche i tuoi nervi, pronto come sei a balzare di lato e toglierti dalla traiettoria della sua freccia, nel caso egli decidesse di rilasciare la fune dell'arco. Ma poi lo sconosciuto dice qualcosa che ti fa pensare che, forse, egli non ha intenzione di ucciderti.

"Non sei affatto un bandito. No, per tutti i fulmini! Mi sembri proprio un Sommerliano!"

Vai al **340**.

281

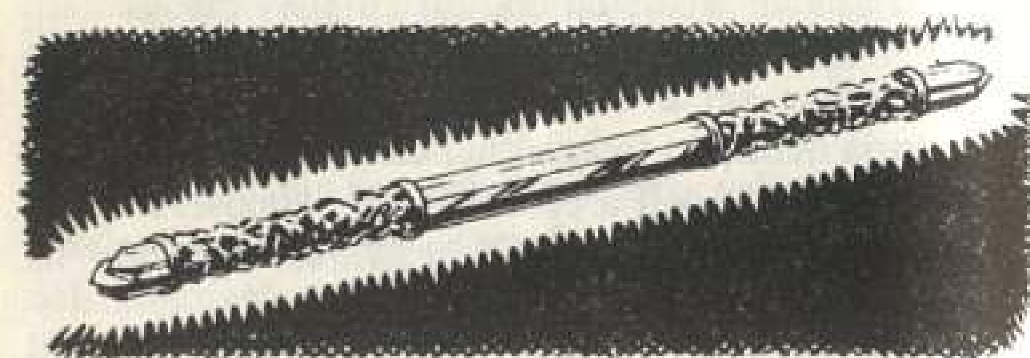
Un bastardino con un occhio solo, accucciato di fronte alla taverna, sta fissando con sguardo testardo la finestra al primo piano dalla quale stai osservando i Vakovariani.

Gli ordini mentalmente di farla finita con quel suo abbaiare infernale, e lui risponde al tuo comando

scappando lungo la strada, spaventato come se avesse visto un fantasma.

La gran parte delle attività dei banditi sembra aver luogo attorno alla banchina. Per riuscire ad osservare meglio le loro operazioni, lasci la locanda e prosegui in mezzo alle rovine in direzione del lago, facendo ben attenzione ad evitare gli sguardi dei Vakovariani che sorvegliano la strada. Dai resti anneriti dal fumo di una sala più grande delle altre riesci a vedere chiaramente la banchina e la piazza antistante lastricata di pietre grigie. Ti nascondi tra le macerie e osservi la strana scena che si svolge davanti ai tuoi occhi.

Vai al **163**.



282

La Demonessa avanza a grandi passi verso di te, gridando come una pazza, mentre fasci di energia erompono dalla punta delle sue dita e squarciano il terreno, mentre tu corri a zig zag per evitare di essere colpito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al 4.
Se va da 4 a 9, vai al **92**.

283

I tre fantasmi si lanciano in mezzo agli alberi come per dare la caccia alle linci in fuga, ma poi all'improvviso si fermano e tornano all'entrata della grotta.

Percepisci una presenza ostile, la presenza di una mente malvagia che sta diventando sempre più forte mano a mano che le tre creature si avvicinano. Fai ricorso alle tue formidabili facoltà psichiche per erigere un muro difensivo attorno alla tua mente e proteggerla dall'attacco. A quell'inaspettata reazione, i tre spiriti si levano verso l'alto e scompaiono tra le nuvole. Per un attimo pensi che se ne siano andati, ma non passa più di qualche minuto che essi ritornano, accompagnati da altri sette confratelli.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **142**.

284

Alzi la tua arma e colpisci con precisione mortale, mentre i vortexi ti circondano.

Vortexi:
Combattività 49 Resistenza 38

Per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **46**.



(fig. 17) Due zattere collegate a una fune fungono da traghetto.

285 *(fig. 17)*

Alla fredda luce dell'alba ti accorgi che il Fiume Storn è troppo profondo e troppo impetuoso per poterlo attraversare in questo punto. Il sentiero costeggia il fiume in direzione della corrente, perciò decidi di seguirlo nella speranza di raggiungere un punto in cui ti sia possibile guadare il corso d'acqua. Due chilometri più in basso decidi di provare.

Nel punto in cui il fiume si allarga e le sue acque sono più lente, è stata eretta una struttura formata da due zattere che, collegate a una fune sospesa sopra le acque, fungono da traghetto. Per attraversare il fiume è necessario salire su una delle zattere e tirare la fune fino a raggiungere la sponda opposta.

Ti fermi ad osservare la zona per qualche minuto. Quando sei sicuro che non ci sia alcun pericolo, fai salire il cavallo sulla zattera e incominci a tirare la fune.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), vai all'**87**.

Se è dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al **172**.

286

"Molto bene" dici, "come intendi aiutarmi?"

La giovane donna comincia col confermare i tuoi sospetti. La Demonessa Shamath si sta preparando a raggiungere il Maakengorge in risposta alla chiamata di Cadak. Viaggerà attraverso il tunnel che hai visto, un cancello dell'ombra che la trasporterà da questo pianeta di vita fino al Magnamund, e poi verso l'arcata

scintillante oltre la quale la tempesta ti ha scagliato. Essa porterà con sé un manufatto di grande malvagità - l'Asta della Morte - un oggetto forgiato dal Dio del Male Naar in persona e investito di enormi poteri, poteri che resusciteranno dagli abissi della voragine lo spirito del suo campione, Vashna, morto da lungo tempo.

"Naar ha lavorato molto per creare l'Asta della Morte" ti dice la fanciulla; poi indica il piedestallo di cristallo. "Riesci a vederla, Lupo Solitario? È lì, ai piedi di Shamath".

Vai al **63**.

287

L'ubriacone produce un ghigno ben poco attraente e si pulisce la bocca con il dorso della mano prima di rispondere alla tua domanda.

"Certo che so dove si trova la Taverna del Saggio Gobbo. Birra di prima qualità, lì! Se solo avessi i soldi per potermela permettere...! Ti dirò dove si trova per... diciamo, dieci Corone?"

Se decidi di dare le dieci Corone all'ubriacone in cambio dell'informazione, cancella dieci Corone d'Oro dal tuo Registro di Guerra e vai al **62**.

Se invece rifiuti, vai al **185**.

288

Fissi freddamente negli occhi i due accoliti che avanzano verso di te e poi pronunci la parola di guerra insegnatati dai Maghi Anziani: *Gloar*.

Quel suono magico colpisce i tuoi due assalitori con la forza di un enorme martello invisibile, frantuma le loro casse toraciche e li uccide all'istante.

Vai al **325**.

289

Scopri i seguenti oggetti:

Cibo a sufficienza per 3 Pasti
Faretra
4 Frecce
Arco
3 Pugnali
Acciarino
Corda
Bottiglia di Vino

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, modifica di conseguenza il tuo Registro d'Azione.

Per lasciare la capanna, vai al **143**.

290

Guardi impotente mentre la donna si avvicina, le mani bianche e cadaveriche tese verso di te, pronte ad afferrare il borsello dei soldi che pende dalla tua cintura. Combatti per resistere all'incantesimo che paralizza le tue membra, ma non riesci a liberarti.

Poi, con un sussulto, i sensi tornano a farsi sentire nel tuo corpo. La donna è svanita, e così pure quasi tutte le Corone d'Oro che avevi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, ti rimangono soltanto due Corone d'Oro.

Se il numero che hai estratto va da 4 a 7, ti rimangono soltanto tre Corone d'Oro.

Se il numero che hai estratto è 8 o 9, ti rimangono soltanto cinque Corone d'Oro.

Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Imprecando contro la mala sorte indirizzi il cavallo verso destra e prosegui in cerca della Taverna del Saggio Gobbo. Un intrico di vicoli e stradine ti conduce infine in una strada più grande illuminata da alcune torce.

Vai al **147**.

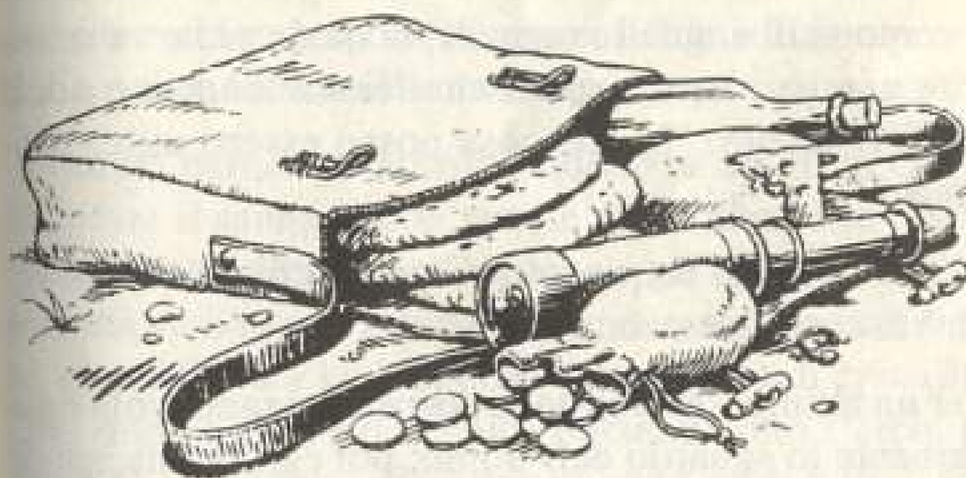


291

Furtivo come un'ombra, ti muovi attraverso la vegetazione del sottobosco; mentre ti avvicini al capo dei briganti, lo senti imprecare contro l'incompetenza dei propri uomini e lo vedi colpire con un pugno il tronco d'albero caduto. Gli balzi addosso, gli tappi la bocca con una mano, mentre con l'altra gli pieghi il braccio dietro la schiena, impedendogli di muoversi. Per un po' l'uomo si dibatte come un orso infuriato nel tentativo di liberarsi, ma quando gli sussurri una minaccia all'orecchio, egli smette di dimenarsi. Poi all'improvviso i nervi gli cedono: comincia a tremare come un cucciolo spaventato e, quando togli la mano dalla sua bocca, ti scongiura con voce terrorizzata di non ucciderlo; ti offre anche il contenuto del suo zaino e ti promette di lasciarti passare se tu non gli farai del male.

Se decidi di esaminare il contenuto dello zaino, vai al **113**.

Se invece preferisci domandargli le ragioni di quell'imboscata contro di te, vai al **75**.



292

L'Anziano si arrabbia, ti grida dietro rimproveri per più di un minuto e poi perde la pazienza e si allontana, non disposto a perdere tempo con te. Gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

293

Le bacche rossastre si rivelano sorprendentemente nutrienti: ti restituiscono 3 punti di Resistenza. Se lo desideri, puoi raccoglierne alcune e metterle nel tuo Zaino (fino ad un massimo di 2 Pasti) prima di proseguire il cammino.

Vai al **18**.

294

Mormori l'incantesimo della Confraternita "Controllo Mentale", e immediatamente vedi Smudd rilassarsi; egli allontana la mano dall'arma e a poco a poco l'espressione accigliata e sospettosa lascia il posto a un mezzo sorriso. Con un brusco gesto della mano l'uomo si libera della ragazza, la quale se ne va senza dire una parola; tu aspetti che lei sia lontana e poi ti siedi al tavolo. "In che cosa posso esserti utile, straniero?"

"Cosa ne sai di un piccolo villaggio chiamato Vorn?" chiedi con voce calma.

Per un attimo l'espressione sospettosa rannuvola nuovamente lo sguardo dell'uomo; poi egli fa una specie di sorriso e dice: "So che non esiste più, ecco quello che so. Si racconta che sia stato distrutto dalle tempeste, ma altro non saprei dire. E non mi interessa nemmeno di ricordare".

Tu gli mostri l'Amuleto Nero che il presidente Kadharian ti ha dato e ripeti la domanda. Ora, però, Smudd rifiuta di risponderti, temendo che tu sia uno degli agenti di Kadharian venuto ad arrestarlo. Dà un calcio alla sedia e fa per alzarsi, ma non ci riesce. Infatti, un attimo dopo una freccia di cristallo gli si conficca nel petto; gli occhi spalancati per la sorpresa e il dolore, Smudd crolla a terra, tirandosi appresso il suo boccale di birra.

Vai al **215**.

295

Prendi posto tra la folla di devoti inginocchiati e ascolti la voce dell'alta figura dai capelli di platino che echeggia forte sopra il boato della tempesta.

"Io, Cadak di Kaag, chiamo alla vita dal Vortex dei Pianeti Vashna, Potente Signore delle Tenebre, Principe delle Legioni dei Morti Senza Pace. Vieni a noi. Vieni a noi per portare a termine il nostro destino" dice con voce chiara e forte. "Ora noi, i degni, diamo prova della nostra fede nell'immortale potere di Vashna".

A queste parole gli accoliti emettono un grido che ti fa gelare il sangue nelle vene e poi si alzano in piedi. In ordine di rango, essi seguono gli Anziani in fila indiana verso un arco più piccolo di metallo scintillante, che si trova a un lato della piattaforma di cristallo. Uno dopo l'altro gli accoliti passano sotto l'arco, lo sguardo indagatore di Cadak puntato su di loro, e poi tornano al loro posto ad inginocchiarsi in preghiera.

Mentre ti avvicini all'arco più piccolo, percepisci la presenza di una fortissima cortina di potere. Preghi ansiosamente gli dei Ramas e Ishir affinché ti proteggano, mentre si avvicina il tuo turno di passare sotto l'arco.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **166**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **204**.

296

La notte passa senza incidenti, ma all'alba ti aspetta uno spettacolo incredibile. Il cielo ad est è striato di meteore color giallo oro che calano dal centro delle impetuose e violente nubi infuocate della tempesta. L'aria è satura di energia elettrica, e lunghi lampi biforcuti segnano il cielo fino all'orizzonte. Quella vista ti preoccupa, soprattutto perché, secondo i tuoi calcoli, il centro di tutta quell'attività magnetica ed elettrica è proprio il Maakengorge.

Dopo una frugale colazione, ti avvii lungo il sentiero che costeggia il lago, un percorso che ti porta ancora più vicino alla tempesta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **32**.
Se va da 5 a 9, vai al **155**.

297

Ringrazi Gwynian per l'aiuto e lo saluti prima di lasciare la capanna e tornare a prendere Bracer.

"Buona fortuna, Grande Maestro" ti grida lui dalla soglia, "le mie speranze e le mie preghiere saranno con te".

Al calar della notte hai già coperto venti chilometri e sei passato attraverso ogni tipo di terreno e condizione atmosferica, dal caldo quasi desertico del mezzogiorno alla temperatura sotto zero che ha ricoperto di brina il pelo di Bracer e il tuo mantello. Ma ora, mentre la notte cala il suo manto nero su questa terra misteriosa, la temperatura sale rapidamente, segno che un'altra tempesta sta per arrivare.

Con l'aiuto delle tue facoltà Ramas, scopri una piccola grotta nella quale potrai ripararti durante la tempesta. Sei stanco e affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, ora devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **194**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **23**.



298

Mentre sferri il tuo colpo finale, Cadak crolla a terra, tenendosi stretta la sua asta magica al petto. Trova la forza di pronunciare un'ultima bestemmia prima che il suo corpo si disintegri sotto i tuoi occhi esterrefatti. Mille rughe coprono improvvisamente la sua pelle, mentre la carne rinsecchita si stacca dal suo teschio, che rimane praticamente scoperto, con soltanto pochi

brandelli color del cuoio che pendono dalle orbite vuote. Poi, all'improvviso, il suo corpo si trasforma in un ammasso d'ossa, la sua asta magica si sgretola e, infine, ossa e asta si scuriscono e si sciolgono in un mucchietto di cenere.

Vai al **72**.

299

Atterri malamente in mezzo a un cumulo di macerie piene di vetri affilati e pietre aguzze. Poi, mentre stai cercando di alzarti in piedi, una pioggia di brace ardente cade dal piano superiore e ti fa crollare a terra: perdi 9 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **200**.

300

Al crepuscolo esci fuori dal bosco e cavalchi lungo un ciglio dal quale è possibile vedere la costa orientale del Lago Vorndarol; per la prima volta riesci a vedere l'accampamento degli accoliti: è formato da molte capanne piuttosto lunghe, raggruppate attorno a una costruzione più grande di pietra, situata in cima a una collina che domina su tutta la spiaggia. Dalla spiaggia vedi protendersi nel mare un molo di granito, al quale è ormeggiata la nave degli accoliti, la stessa che hai visto all'attacco nella baia di Vorn.

Discendi con cautela la collina e cavalchi verso l'insediamento. Quando ti trovi a mezzo chilometro da esso, smonti da cavallo, lasci la bestia a brucare l'erba e prosegui a piedi. Vi sono accoliti dovunque, ma riesci facilmente ad evitarli e a penetrare nell'accampamento senza essere visto. Con l'aiuto dell'oscurità, che si fa sempre più fitta, e delle tue facoltà di mimetizzazione ti dirigi verso la costruzione più ampia. Percepisci che lì dentro sta succedendo qualcosa di importante e sei deciso a scoprire di cosa si tratta.

Vai al **137**.

301

Fai rapidamente scivolare di spalla l'arco, estrai una freccia dalla faretra e prendi la mira mentre l'uomo balza dal davanzale della finestra sul balcone.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **27**.
Se è 7 o più, vai al **251**.

302

Le tue Arti Superiori ti avvertono che tra quelle pietre potrebbe nascondersi il pericolo di un'imboscata. Così messo in allerta, rimani fermo ad aspettare, lo sguardo fisso sul cerchio di massi. La tua pazienza viene premiata, perché dopo qualche minuto vedi qualcosa muoversi.

Intensifichi le tue capacità visive e vedi che si tratta di un branco di creature ossute simili a cani, intenti a nutrirsi al riparo delle rocce.

Se decidi di andare a vedere di cosa si stiano nutrendo, vai all'**11**.
Se invece preferisci allontanarti, vai al **248**.

303

Provato dal duro combattimento e imbrattato dell'icore dei servitori di Shamath, indietreggi dal mucchio di cadaveri e levi lo sguardo a sfidare l'imperiosa Demonessa.

Vai al **242**.



304

Estrai una freccia, fai passare il filo dell'arco nella scanalatura della coda e tiri fino a quando le piume del dardo non ti sfiorano le labbra; poi allenti la presa. Il proiettile sibila attraverso gli alberi e si conficca nella schiena del capo dei briganti con un sordo *thuk!* L'uomo grida e leva le braccia in aria prima di stramazzare a terra a faccia all'ingiù.

Gli altri tre si voltano di scatto e ti vedono, lanciano un ordine e immediatamente i loro compagni cominciano ad avanzare verso di te da ogni lato. Ti ritiri nel folto degli alberi e torni sui tuoi passi, ansioso di trovare il tuo cavallo prima che lo facciano i tuoi avversari. Sei a un passo da Bracer quando all'improvviso più di dieci briganti ti si parano davanti, ansiosi di vendicare la morte dei loro compagni. Sei costretto ad affrontarli tutti insieme.

Briganti Vakovariani:
Combattività 46 — Resistenza 56

Puoi evitare il combattimento dopo sei scontri andando al **35**.

Se vinci questo combattimento, vai al **188**.

305

Reggi l'Asta della Morte con sicurezza, ma l'effetto insidioso dell'arma fa sì che tu non riesca a controllare completamente i tuoi avversari. Alcuni dei vortexi riescono ad approfittare di questa debolezza e ad evadere l'imbuto di energia per attaccarti.

Vortexi:
Combattività 40 — Resistenza 30

Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo scontro. Comunque, a causa degli effetti negativi dell'Asta della Morte, devi ridurre di 2 punti la tua Resistenza prima dell'inizio del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **46**.

306

La creatura ruggisce per la rabbia: i suoi istinti contrastanti la stanno facendo infuriare. Alla fine, con un terribile ruggito, essa avanza pesantemente verso di te; sta per attaccarti, ma tu capisci che i tuoi comandi psichici l'hanno grandemente indebolita.

Alzi l'arma e volti il cavallo per fronteggiare l'attacco della terribile belva. A quella vista il destriero si spaventa, si leva sulle zampe posteriori, nitrendo terrorizzato e agitando gli zoccoli anteriori in aria. Riesci a controllare l'animale imbizzarrito grazie alle tue innate facoltà Ramas, ma così facendo devi portare la tua attenzione sul cavallo, mentre la belva ti attacca con le sue zanne affilate e le fauci spalancate.

Corvayl Nero:

Combattività 38 Resistenza 56

Riduci la tua Combattività di 5 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **210**.

307

Le tue Arti Ramastan dell'interpretazione e la freschezza delle tracce ti aiutano a capire che le impronte sono state lasciate da esseri umani. Ne conti almeno sei di diverso tipo, e tutte si dirigono verso nord-est.

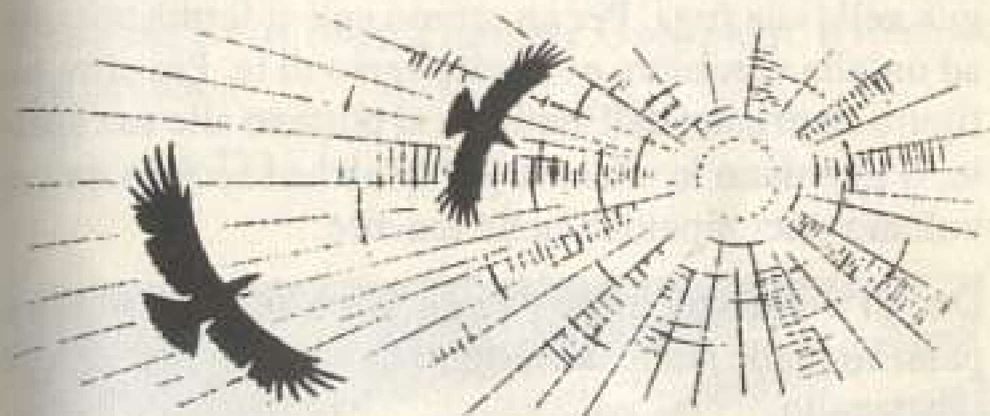
Vai al **67**.

308

Anche se la tua arma si è disintegrata all'impatto (cancellala dal tuo Registro d'Azione), essa è servita a deviare l'energia della sfera di fuoco via dal tuo corpo.

Scosso per l'esplosione e la caduta, ti alzi in piedi e ti guardi attorno in cerca del tuo cavallo, il quale si è fermato nelle vicinanze del fiume e va nervosamente avanti e indietro. Servendoti delle tue facoltà Ramas cerchi di calmarlo; la bestia risponde immediatamente e ritorna da te. Risali subito in groppa e parti al galoppo lungo il sentiero che costeggia il fiume, ansioso di allontanarti il più in fretta possibile dalla tempesta.

Vai all'**80**.



309

Balzi in sella e guidi il cavallo lontano dal lago e dal circolo di massi. Poi senti un altro ululato sinistro: ti volti e vedi un branco di sciacalli che, attraverso una breccia tra le pietre, sta avanzando verso di te, attirato dall'odore del tuo destriero. Gli sciacalli sembrano sapere che la bestia è indebolita dal freddo e che perciò costituisce una preda facile.

Sproni il tuo cavallo al galoppo mentre gli sciacalli avanzano lungo la costa, ma la bestia è ormai debole e il terreno è pericoloso, cosparso com'è di pietrisco e schegge acuminate di granito.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **112**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **99**.

310

Riesci a raggiungere il tetto di fronte, ma nell'atterraggio ti storci una caviglia e cadi malamente sulle ruvide tegole: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti alzi in piedi a fatica e guardi l'assassino che prosegue nella sua fuga. Per un attimo egli si ferma accanto ad un'alta ciminiera e si volta verso di te. Poi altre tre figure emergono dall'ombra e si portano alle sue spalle; ti guardano in silenzio per qualche secondo, poi si voltano e scompaiono nelle tenebre.

Decidi di interrompere l'inseguimento; torni sui tuoi passi fino alle stalle del Saggio Gobbo per prendere il tuo cavallo.

Vai al **341**.

311

Scioccati dalla rapidità e dall'agilità con cui ti sei liberato di oltre quindici dei loro confratelli, gli accoliti indietreggiano di qualche passo a riprendere fiato.

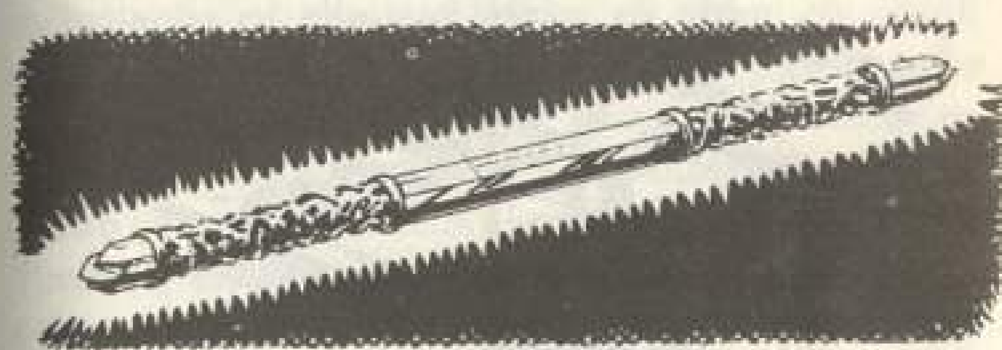
"C'è un intruso tra di noi" grida Cadak, alzando l'asta magica contro di te con fare accusatorio; la punta della sua bacchetta si accende di una fiamma purpurea che si inarca verso di te, raggiunge la tua spina dorsale e ti paralizza i movimenti.

Vai al **228**.

312

Gli uomini del capitano rispondono alla sua richiesta d'aiuto, e non appena li senti arrivare, ti metti a correre. Il capitano comincia a darti la caccia, ma presto perde le tue tracce e, seppur a malincuore, è costretto a rinunciare. La zona pullula di banditi e perciò sei costretto a dirigerti verso nord, lontano dal posto in cui hai lasciato Bracer. Temi molto per la sua salvezza, anche perché sai che ti restano ancora molte miglia da coprire prima di raggiungere il Lago Vorndarol, e ciò nonostante non osi tornare indietro. Poi senti qualcosa che ti costringe a fermare i tuoi passi: il nitrito di un cavallo.

Vai al **223**.



313

Cerchi disperatamente di mantenere la stretta, ma gli scontri che hai dovuto sostenere contro Shamath e Cadak ti hanno notevolmente indebolito. Confortato dal pensiero di essere riuscito a impedire il ritorno di Vashna e di avere così salvato il tuo paese, lasci andare la presa e ti lasci risucchiare verso il tuo destino dal turbine dei venti.

La tua vita e la tua missione si concludono eroicamente qui.

314

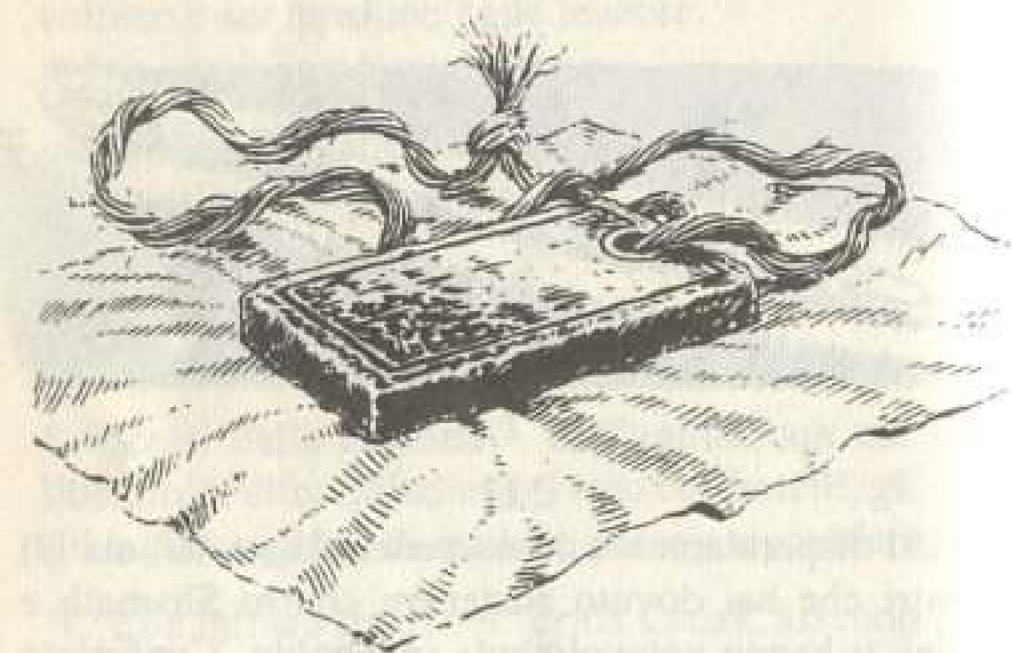
Per qualche secondo l'accolito Anziano ti fissa con occhi spalancati per lo stupore, ma sai che presto si

riprenderà e darà l'allarme. Devi agire in fretta e con precisione per impedirgli di rivelare agli altri la tua vera identità.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **269**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **107**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **37**.



315

Riconosci immediatamente l'uomo alto e muscoloso che si trova in piedi di fronte a te; una volta era noto con il nome di Padrone degli Schiavi di Aarnak: è stato un tempo agente dei Maghi Anziani nelle Terre delle Tenebre, e sette anni or sono egli ti ha aiutato a penetrare nella terribile città di Helgedad, contribuendo così alla caduta dei Signori delle Tenebre. Adesso porta un nome diverso: si chiama Presidente Kadharian di Magador.

"Benvenuto, Lupo Solitario" egli ti accoglie con un caldo sorriso, "ne abbiamo fatta parecchia di strada dall'ultima volta che ci siamo visti, eh?"

Il Presidente sembra divertito dall'espressione stupita che ti si dipinge sul viso, e comincia subito a spiegarti come è divenuto il capo di questa repubblica. Dopo la caduta di Helgedad, i Maghi Anziani avevano provveduto per il suo viaggio e l'avevano fatto arrivare sano e salvo nelle Terre Tormentate, dove gli era stato affidato il comando di un esercito di Lyris. Distintosi in battaglia ed eliminati anche gli ultimi rimasugli delle armate delle Tenebre, egli se n'era tornato nella sua terra natale - Magador - e aveva organizzato una rivolta contro Re Vanagrom VI, da lungo tempo nient'altro che una marionetta al servizio dei Signori delle Tenebre. La rivolta era terminata con la morte del sovrano e l'abolizione della monarchia; da allora Magador è una repubblica e il padrone degli Schiavi, cui venne dato il nome di Kadharian, venne subito eletto presidente.

"Ed ora è tempo di discutere del motivo per cui ho chiesto il tuo aiuto, Grande Maestro" dice il Presidente, aprendo una porta laterale e facendoti entrare in una saletta adiacente la sala delle riunioni.

Vai al **100**.

316

Getti l'oggetto incandescente nell'oscurità, ed esso esplode con un tonfo sordo tra i massi, spargendo sul sentiero polvere e schegge di pietra. (Cancella quest'oggetto speciale dal tuo Registro d'Azione.)

L'improvvisa esplosione causa un'ondata di panico tra gli accoliti. Molti di essi temono di essere stati attaccati dai Vakovariani, e per il terrore lasciano cadere le torce prima di tornare indietro di corsa lungo il sentiero. Approfittando della confusione, tenti di raggiungere la coda di accoliti che continua ad avanzare su per la collina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **245**.
Se va da 7 in poi, vai al **41**.



317

I pochi avvoltoi sopravvissuti all'attacco volano verso le montagne, gracchiando di rabbia e frustrazione, le grandi ali imbrattate di sangue e i becchi spalancati.

La traversata è difficile e stancante, ma alla fine raggiungi sano e salvo l'altra sponda del fiume. Un sentiero roccioso si diparte dalla riva in direzione nord, e tu lo segui nella speranza di raggiungere il Lago Vorndarol prima del tramonto.

Per tutto il giorno il sole splende nel cielo privo di nubi, levando ondate di calore e di vapore che distorcono il panorama attorno a te. L'orizzonte lontano è striato di miriadi di colori diversi, e l'aria crepita ancora di scosse di elettricità, testimonianza della tempesta cha ha imperversato durante la notte. Nel tardo pomeriggio arrivi nei pressi di alcuni resti di un antico villaggio; qui decidi di fermarti per permettere al tuo cavallo di riposarsi all'ombra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **102**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **260**.

318

Ti allontani dai resti incandescenti dell'Helshezag e barcolli sotto il peso innaturale dell'Asta della Morte. Nell'attimo in cui la sollevi in aria, la Demonessa si volta di scatto e ti fissa, facendo volare i suoi attendenti in ogni direzione. Essa lancia grida rabbiose e tonanti, e il rimbombo della sua ira ti solleva letteralmente da terra e ti scaraventa lungo il pavimento.

Disperatamente cerchi di tenere stretta l'asta, mentre Shamath si alza in piedi; avanza verso di te e leva un dito, dando origine a un fascio d'energia che si inarca verso di te e apre un foro sul pavimento, mentre tu corri il più rapidamente possibile verso l'apertura del tunnel. Il grido assordante di Shamath echeggia nelle tue orecchie mentre ti stringi l'Asta della Morte al petto e ti getti a capofitto nel cancello dell'ombra.

Vai al **270**.



(fig. 18) Un muro d'acqua sta scendendo nella gola.

319 *(fig. 18)*

Il terreno trema pericolosamente sotto gli zoccoli di Bracer. Dapprima pensi che ciò sia a causa del rombo dei tuoni, ma poi noti che il fragore della tempesta sta diventando sempre più forte. Una sensazione di terrore puro ti serra lo stomaco quando vedi all'improvviso un muro solido d'acqua scendere ruggendo furiosamente giù per la gola. Si tratta di un'improvvisa alluvione! Se non agisci in fretta, tu e il tuo cavallo verrete spazzati via senza pietà.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano o più, vai al **104**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango, vai al **73**.

320

Ti concentri e tendi le orecchie prima di renderti conto di essere stato ingannato da una trappola assai elaborata. Un sottile filo di ferro corre attraverso le foglie, ed è stato proprio questo a far muovere il sassolino e a farlo cadere. Non c'è proprio nessuno che si nasconde.

I tuoi occhi seguono il filo lungo il fianco della collina fino a un masso che si erge in cima al declivio, alla tua sinistra. Forse chi ti ha preparato la trappola si nasconde lì dietro?

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **214**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **146**.

321

Una sfera di fuoco sta venendo proprio verso di te. Cerchi disperatamente di dirigere il tuo cavallo altrove, ma la meteorite cambia improvvisamente traiettoria e avanza verso di te, quasi fosse guidata da una mano invisibile. Fai un ultimo tentativo per scansarla, ma inutilmente; essa esplode contro l'elsa della Spada del Sole, e tu cadi di sella in mezzo a una pioggia di scintille.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi a causa dell'impatto del meteorite.

Dopo aver modificato di conseguenza il tuo Registro d'Azione, vai al **51**.

322

Sei accanto al primo dei due Anziani, quando questo allunga la mano per posarla sulla tua spalla e ti ferma. Ti dice qualcosa in un dialetto che non capisci e, quando non rispondi, il suo sospetto si trasforma immediatamente in rabbia. Afferra la tua tunica e la tira, rivelando così la tua giacca e i tuoi pantaloni di pelle. Riconoscendoti immediatamente come un Sommerliano, si lascia sfuggire un'esclamazione soffocata e intuisce la tua vera identità.

"Prendilo!" ruggisce all'altro Anziano, mentre una dozzina di accoliti si precipitano in avanti per obbedire al comando. Estrai l'arma e combatti con valore e abilità, ma ben presto vieni sopraffatto. Essi riescono a disarmarti e a inchiodarti a terra, ma non prima che tu sia riuscito ad uccidere o ferire gravemente almeno trenta dei loro.

Fissi con sguardo di sfida le facce infuriate che ti circondano, mentre uno dei due accoliti anziani ti si avvicina e sputa con disprezzo quando riconosce i tuoi abiti sommerliani; poi posa la punta della sua asta magica sulla tua fronte, e all'improvviso tutto si trasforma in un'esplosione di luce accecante, l'ultima sensazione che riesci a provare.

La tua vita e la tua missione si concludono qui.

323

Smudd è visibilmente colpito dalla tua generosità; egli allontana la mano dall'arma e a poco a poco l'espressione accigliata e sospettosa lascia il posto a un mezzo sorriso. Con un brusco gesto della mano l'uomo si libera della ragazza, la quale se ne va senza dire una parola; tu aspetti che lei sia lontana e poi ti siedi al tavolo. "In che cosa posso esserti utile, straniero?"

"Cosa ne sai di un piccolo villaggio chiamato Vorn?" chiedi con voce calma.

Per un attimo l'espressione sospettosa rannuvola nuovamente lo sguardo dell'uomo; poi egli fa una specie di sorriso e dice: "So che non esiste più, ecco quello che so. Si racconta che sia stata distrutta dalle tempeste, ma altro non saprei dire. E non mi interessa nemmeno di ricordare".

Tu gli mostri l'Amuleto Nero che il presidente Kadharian ti ha dato e ripeti la domanda. Ora, però, Smudd rifiuta di risponderti, temendo che tu sia uno degli agenti di Kadharian venuto ad arrestarlo. Dà un calcio alla sedia e fa per alzarsi, ma non ci riesce. Infatti, un attimo dopo una freccia di cristallo gli si conficca nel

petto; gli occhi spalancati per la sorpresa e il dolore, Smudd crolla a terra, tirandosi appresso il suo boccale di birra.

Vai al **215**.

324

I pochi accoliti sopravvissuti se la danno a gambe, tenendo troppo alla loro vita.

"Sciocchi!" grida Cadak furibondo. "Devo fare sempre tutto da solo!"

Dette queste parole, l'Arcidruido batte per tre volte con la punta della sua asta magica sul pavimento del piedestallo, e subito un fascio d'energia crepitante si inarca nell'aria carica di pioggia e cala verso di te. Istintivamente sollevi l'Asta della Morte, ed essa intercetta il fascio d'energia. Vedi un lampo di scintille, poi l'energia si spegne e scompare.

Cadak impreca ad alta voce e promette di ucciderti, ma capisce di essere in difficoltà. Ha riconosciuto, infatti, l'Asta della Morte e teme che, trovandosi essa nelle tue mani, i suoi meticolosi piani possano andare in fumo. Il druido guarda le nuvole tempestose e poi ordina ai vortexi in cielo di aiutarlo a finirti una volta per tutte.

Vai al **65**.

325

All'improvviso una nota acuta si leva alta al di sopra dei rumori e delle grida della battaglia: è la nota di un corno che richiama alla nave gli accoliti. Vedi i confratelli ancora impegnati nella lotta tra le rovine interrompere all'improvviso i loro duelli e correre rapidi verso l'imbarcazione misteriosa; la loro missione è stata portata a termine: hanno infatti liberato i loro tre compagni tenuti prigionieri, ed è quindi giunta l'ora di fare ritorno.

Mentre li osservi affollarsi attorno alla nave, un piano audace ti si forma nella mente, un piano che ti permetterebbe di scoprire in breve tempo cosa sta succedendo dalle parti del Maakengorge. Se riuscissi a sottrarre una tunica rossa a uno degli accoliti che hai appena ucciso, potresti infiltrarti tra gli accoliti che ora stanno correndo verso l'imbarcazione.

Se decidi di indossare una tunica rossa e tentare di salire a bordo della nave misteriosa, vai al **76**.

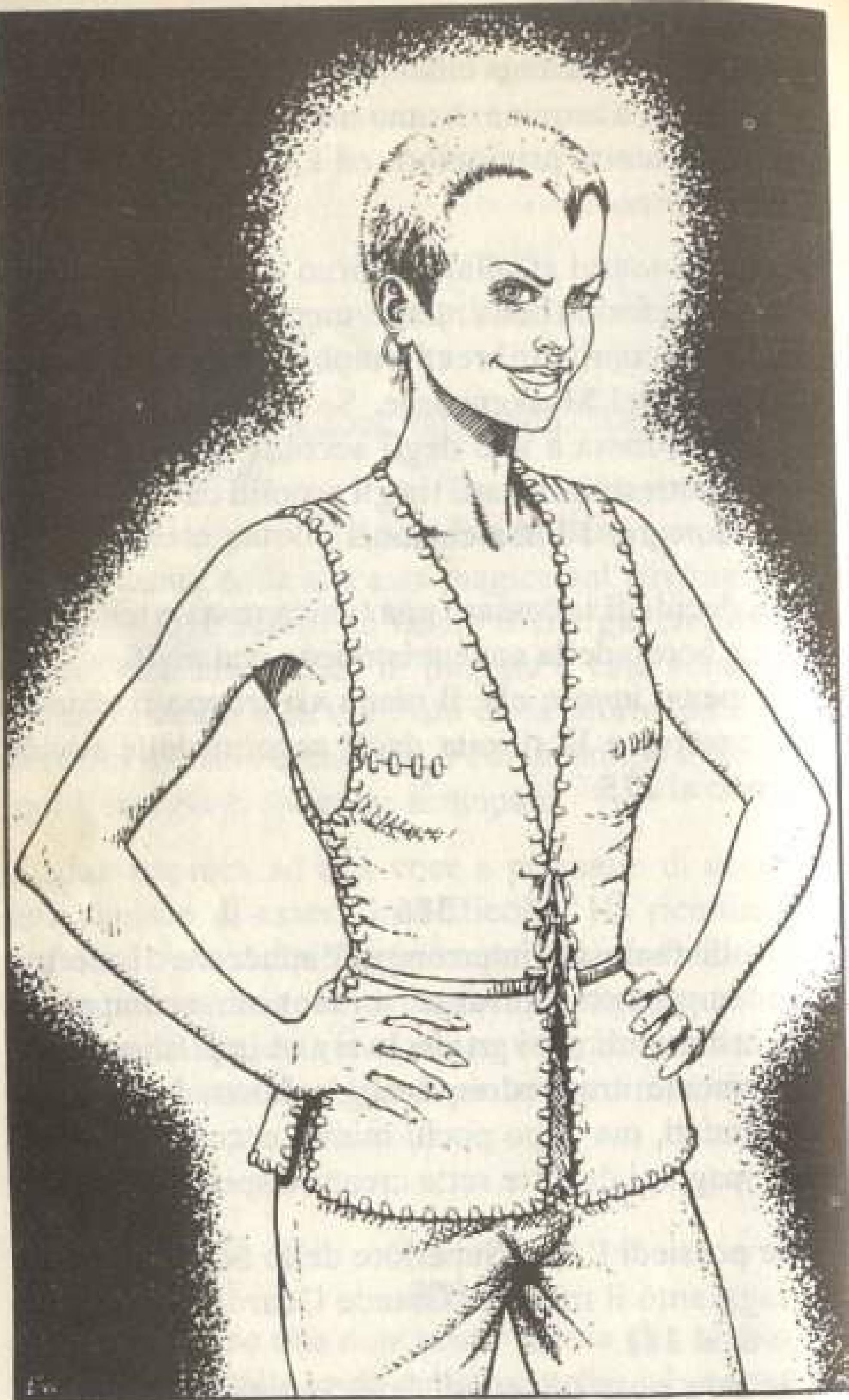
Se pensi invece che il piano sia troppo rischioso, puoi osservare la ritirata degli accoliti dalle rovine andando al **275**.

326

Il trio di fantasmi interrompe l'attacco e risale nel cielo tempestoso. Non appena i fantasmi scompaiono oltre la coltre di nubi grigie, tu ti alzi in piedi e raduni velocemente armi ed equipaggiamento. I tre se ne sono andati, ma dopo pochi minuti eccoli riapparire, accompagnati da altre sette creature spettrali.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **111**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **30**.



(fig. 19) Ti ritrovi a fissare il volto di una fanciulla.

327 *(fig. 19)*

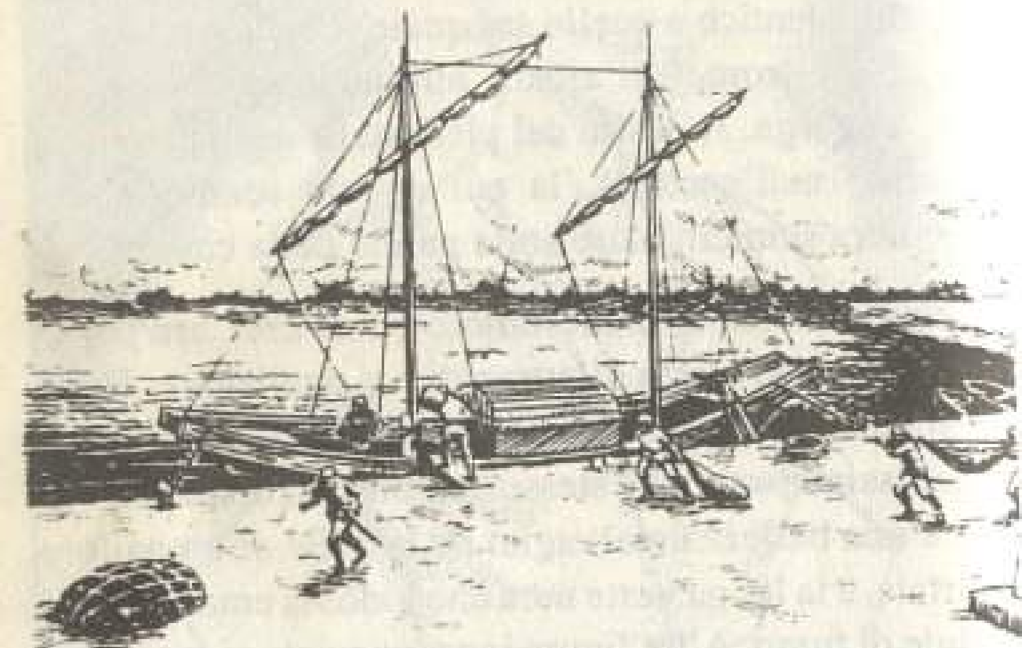
Davanti ai tuoi occhi si stende una caverna di dimensioni gigantesche, le cui pareti di ossidiana antica si inarcano verso l'alto a formare un soffitto da dove vedi pendere un circolo di stalattiti: dodici enormi lance luminescenti di pietra verdastra. Immerso nella luce pulsante delle stalattiti vedi un piedestallo di cristalli, identico a quello sul quale stava l'Arcidruido Cadak, di fronte all'arcata luminosa sui bordi del Maakengorge. A destra del piedestallo vedi un tunnel immerso nell'oscurità, la cui entrata sembra quasi un'ombra semicircolare sulla parete della caverna.

In piedi in cima al piedestallo c'è una creatura per la quale senti un misto di attrazione e repulsione. Ha le sembianze di una donna, ma è alta più di sette metri; è bellissima, ma allo stesso tempo percepisci che la sua è una bellezza malvagia: ha la pelle di un pallore mortale, e la lunga veste nera che indossa emana sottili volute di fumo. Altre figure incappucciate si muovono veloci attorno alla base del piedestallo, eseguendo ogni ordine e capriccio della loro padrona; quando non la soddisfano, essa li schiaccia tra le sue mani eleganti e micidiali come se fossero insetti.

Osservi in silenzio mentre la creatura demoniaca completa i preparativi, si direbbe, per un lungo viaggio. Poi, all'improvviso, capisci quali sono le sue intenzioni: essa si sta preparando a entrare nel tunnel che la trasporterà fino al limitare del Maakengorge. È lei l'inviato di Vashna di cui ha parlato Cadak, l'essere che riporterà alla vita lo spirito di Vashna dagli abissi della morte!

D'un tratto ti rendi conto di una presenza alle tue spalle; estrai immediatamente l'arma e ti volti di scatto, aspettandoti di vedere uno dei servi demoniaci che popolano la cavèrna. E invece ti ritrovi a fissare il volto sbarazzino di una fanciulla.

Vai al **173**.



328

Lasci andare la corda dell'arco e guardi: la freccia colpisce di striscio la coscia dell'uomo e poi prosegue nella sua traiettoria; tu lo senti gridare, ma la ferita è superficiale e non gli impedisce di proseguire la sua fuga sui tetti.

Attraversi di corsa la strada, gli occhi puntati addosso all'arciere, che nel frattempo sta scappando in direzione del quartiere nord. Sei circa venti metri davanti a lui quando, dopo una curva, ti ritrovi a fissare un alto muro, la fine di un vicolo a fondo cieco. Stai per tornare sui tuoi passi quando all'improvviso noti una rampa di scale di ferro arrugginito alla tua destra: si tratta di un'uscita di sicurezza un po' malridotta che porta sul tetto di un magazzino di stoffe. Sali rapidamente la scala, l'arma pronta a colpire.

Vai al **95**.

329

I Vakovariani ispezionano accuratamente la locanda. Stanno quasi per andarsene senza averti trovato quando uno del gruppo ti calpesta accidentalmente il piede, scoprendo così il tuo nascondiglio.

Reagisci fulmineamente: un rapido colpo alla gola, e zittisci il brigante per sempre, impedendogli di comunicare la scoperta fatta ai suoi compagni, i quali - non notando l'assenza - lasciano la locanda. Quando finalmente si accorgono che uno dei loro manca all'appello, tu hai avuto il tempo di ispezionare il corpo dell'uomo e di scappare dalla locanda.

Tra gli oggetti che scopri addosso al brigante ci sono:

Arco
Faretra con 4 Frecce
Pugnale
Spadino
13 Corone d'Oro
Corda
Zaino piccolo

Lasci la locanda e prosegui in mezzo alle rovine in direzione del lago, facendo ben attenzione ad evitare gli sguardi dei Vakovariani che sorvegliano la strada. Dai resti anneriti dal fumo di una sala più grande delle altre riesci a vedere chiaramente la banchina e la piazza antistante lastricata di pietre grigie. Ti nascondi

tra le macerie e osservi la strana scena che si svolge davanti ai tuoi occhi.

Vai al **163**.

330

I briganti avanzano allo scoperto verso la macchia d'alberi entro la quale ti nascondi, ansiosi di catturarti. Costituiscono un bersaglio fin troppo facile per il tuo arco e, freccia dopo freccia, continui a colpirli fino a quando il loro capo non grida ai suoi compagni di ritirarsi e di andarsi a riparare dietro ai massi. Gli alberi echeggiano del sibilare dei dardi che sfrecciano attraverso i rami e rimbalzano contro le pietre: i briganti ti stanno nuovamente attaccando con le loro balestre.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto corrisponde al numero di frecce che hai lanciato contro i tuoi assalitori.

Se il numero che hai estratto è maggiore del numero di frecce che hai nella faretra, vai al **268**.

Se, dopo aver sottratto il numero della Tabella del Destino al numero di frecce in tuo possesso, disponi ancora di una o più frecce, vai al **167**.

331

Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan dello scudo psichico per proteggere la tua mente da quella dell'Anziano, ma capisci che i poteri psichici di quest'ultimo sono molto forti e temi che le tue difese non siano abbastanza resistenti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Inoltre, Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 2; e se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, aggiungi 1.

Se il punteggio totale va da 0 a 8, vai al **160**.
Se è 9 o più, vai al **181**.



332

Cavalchi lentamente lungo il vicolo puzzolente e immerso nella nebbia. Infisse alle pareti degli edifici circostanti, alcune torce ad olio illuminano le insegne delle taverne e delle enoteche, rozzamente decorate dai simboli i più svariati, come un'ascia di battaglia dalla lama insanguinata, un cavallo alato, un sole che sorge o un teschio rotto. Cerchi, ma non trovi nulla che assomigli a un Saggio Gobbo; stai cominciando a perdere ogni speranza quando senti i rumori tipici di una baldoria di taverna provenire da un edificio a due piani che si trova in fondo alla strada, la cui porta di legno è aperta. Anche se non c'è nessun emblema sull'insegna, capisci immediatamente di essere infine arrivato alla Taverna del Saggio Gobbo.

Ti avvicini, e un garzone di stalla con il viso pallido esce da una capanna di legno precariamente eretta accanto alla taverna. Per una Corona d'Oro (cancellala dal Registro di Guerra) egli si prende cura del tuo cavallo e ti indica da dove entrare.

Vai al **21**.



333

Il tuo pugno fa volare l'accolito Anziano oltre il parapetto.

In un attimo sul ponte si propaga il grido di allarme: uno degli accoliti Anziani è caduto nelle acque del lago! Decine di confratelli si accalcano sui parapetti, ma non c'è niente che essi possano fare: la nave viaggia a grande velocità, ormai l'accolito si trova centinaia di metri più indietro, e le acque agitate del lago rendono impossibile vederlo.

Nessuno ti ha visto sferrare il pugno, tuttavia gli accoliti seduti vicino a te sono evidentemente incuriositi, e per evitare le loro attenzioni tu ti alzi e vai verso poppa, dove altri accoliti sono inginocchiati in preghiera.

Vai al **124**.

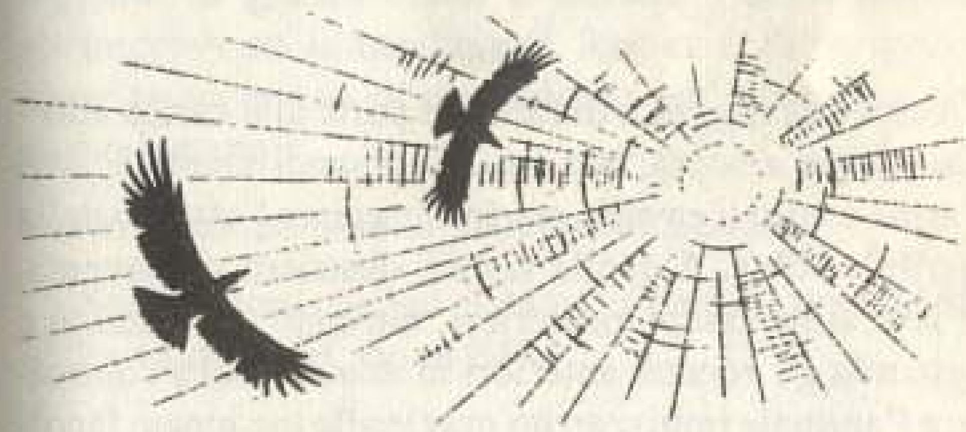
334

Corri verso il piedestallo di cristallo, schivandoti per evitare gli attacchi degli automi che avanzano. Ma i guerrieri simili a robot si stringono in una linea compatta e, quando li raggiungi, essi formano già un solido muro di ferro. Dovrai combatterli. Questi esseri sono immuni da ogni forma di attacco psichico (tranne il *Laser Ramas*).

Automi di Shamath:
Combattività 38 Resistenza 60

Puoi evitare il combattimento dopo quattro scontri andando al **153**.

Se vinci questo combattimento, vai al **240**.



335

Bayan saluta la moglie, raccomandandole di stare nascosta lì fino al suo ritorno. La donna ti ringrazia ancora una volta per avere salvato il loro bambino e ti augura buon viaggio; poi Bayan ti guida verso un'altra capanna, nella quale ha nascosto un mulo, un animale vecchio, testardo e pieno di pulci, che però vi serve fedelmente mentre seguite il sentiero segreto di Bayan.

La pista attraversa le colline ai piedi dei Monti Durncrag meridionali. È un viaggio lungo e faticoso, ma almeno la strada è sicura. Al crepuscolo raggiungete una grotta la cui entrata è nascosta da mucchi di arbusti. Bayan e la sua famiglia se ne sono serviti in passato parecchie volte, e hanno nascosto all'interno radici e bacche. Queste, e un paio di pesci che riesci a catturare in un vicino torrentello, costituiscono una cena nutriente, che tu e Bayan consumate chiacchierando prima di prepararvi per la notte.

Recupera i punti di Resistenza che hai perso e riporta il tuo punteggio al livello iniziale. Per proseguire, vai al **64**.

336

La creatura ruggisce di rabbia e parte alla carica allorché riesce a sopraffare i tuoi comandi mentali. Alzi l'arma e volti il cavallo per fronteggiare l'attacco della terribile belva. A quella vista il destriero si spaventa, si leva sulle zampe posteriori, nitrendo terrorizzato e agitando gli zoccoli anteriori in aria. Riesci a controllare l'animale imbizzarrito grazie alle tue innate facoltà Ramas, ma così facendo devi portare la tua attenzione sul cavallo, mentre la belva ti attacca con le sue zanne affilate e le fauci spalancate.

Corvayl Nero:

Combattività 46 Resistenza 58

Riduci la tua Combattività di 10 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **210**.

337

Lasci la grotta alle prime luci del giorno e continui il tuo viaggio verso il Lago Vorndarol. Prima dell'alba un vento gelido proveniente da nord comincia a spazzare la pianura e le montagne, e uno spesso manto di brina ricopre il sentiero e la terra fredda. Con tua grande sorpresa, il cammino è più facile e rapido di quanto ti aspettassi e a mezzogiorno scopri di aver coperto più di trenta chilometri.

Mentre viaggi hai modo di osservare dei cambiamenti nel panorama circostante. Il sentiero è ora più ripido, e grosse pietre granitiche appaiono di tanto in tanto ai bordi, coperte di muschio e circondate da pini e cespugli grigio-verdi. Ti stai avvicinando ad una zona punteggiata da grandi massi di bianco granito quando all'improvviso le tue facoltà Ramas dell'interpretazione ti avvertono di un pericolo, un'imboscata non molto lontana.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 1, vai al **182**.
Se va da 2 a 9, vai al **241**.

338

Mentre consumi quel pasto inaspettato e gustoso, osservi le acque scintillanti del lago, ora distante circa dieci chilometri, e pensi con timore a quello che ti può aspettare una volta raggiunta la sponda est. Poi all'improvviso il tuo sesto senso ti comunica che il pericolo è molto più vicino, e istintivamente cali la mano per estrarre l'arma. Stai quasi per farlo quando un ruggito agghiacciante erompe dai cespugli che costeggiano il lato opposto del sentiero. Improvvisamente in mezzo

alle foglie compaiono due enormi zampe pelose, e una bestia spaventosa simile a un orso avanza verso di te, le fauci spalancate pronte a serrarti su di te.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e desideri usarla, vai al **15**.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **198**.

Se non possiedi né quest'Arte Superiore né l'Arco, o preferisci non usarli, vai al **257**.

339

Anche se non riesci a dormire, ti conforta il fatto che almeno per questa notte non si scatena nessuna tempesta. Alle prime luci dell'alba lasci il fossato e segui il corso d'acqua fino a quando, un miglio più in basso, non trovi un punto in cui le acque sono più basse. Attraversi il fiume a cavallo, fai un'ampia deviazione e poi torni sul sentiero, avendo così accerchiato l'accampamento dei banditi.

Il sentiero a poco a poco discende verso le casupole bruciate e in rovina di Vorn, tristemente ammassate attorno al molo di pietra grigia. Dei banditi Vakovariani hanno preso possesso del villaggio abbandonato, perciò decidi saggiamente di lasciare il sentiero, nel caso vi sia qualche loro sentinella in giro. Un boschetto di faggi ti offre un ottimo nascondiglio per il tuo cavallo; leghi le briglie a un albero, poi raccogli un po' d'erba e delle radici e le posi a terra vicino alla bestia, affinché essa si possa nutrire mentre sei via.

Non hai difficoltà ad entrare a Vorn senza essere visto. Dal primo piano in rovina di una locanda che si trova alla periferia del villaggio, osservi con attenzione l'accampamento Vakovariano. I briganti sembrano intenti a saccheggiare le rovine e a trasportare il bottino in una barca di pescatori ormeggiata alla banchina. Stai osservando attentamente la barca quando all'improvviso vieni distratto da un abbaiare di cane.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **281**.

Se non possiedi questa disciplina, vai al **2**.



340

"Ti do il benvenuto, uomo del Nord" ti dice lo sconosciuto vestito di pelliccia, con un tono amichevole che ti stupisce. "Sono passate molte lune dall'ultima volta in cui ho dato il benvenuto a qualcuno, in questa terra dimenticata dagli dei. Che cosa ti porta da queste parti?"

Decidi di rispondere con cautela, non conoscendo bene le intenzioni dell'uomo; sei un cacciatore, dici.

"Un cacciatore, eh?" chiede sorridendo. "Suvvia, non sei affatto un cacciatore! Perché, essendo uno di loro, io so riconoscere un cacciatore, e tu non ne hai affatto l'aspetto".

Ti servi delle tue facoltà Ramas e capisci che l'uomo sta dicendo la verità: egli è davvero un cacciatore e non ha nessuna intenzione di farti del male.

"Molto bene" dici, "ammetto di non essere un cacciatore, almeno non nel senso che intendi tu. Sono venuto fin qui per scoprire cosa sta succedendo nel Maakengorge. Voglio sapere perché Vorn è stata distrutta e qual è la causa di tutte queste misteriose tempeste. Ma cosa mi dici di te? Perché cacci in questo posto, rischiando la vita in mezzo a queste tempeste maledette?"

Il cacciatore racconta di aver viaggiato da Karkaste, nel regno di Lyris, fino a qui per braccare il corvayl nero, la cui pelliccia vale una fortuna nei mercati di Casiorn delle Terre Tormentate. Egli ammette che le tempeste e i briganti Vakovariani gli hanno reso la vita difficile; ormai è già da un mese che si trova tra queste montagne, e di pellicce ne ha cacciate solo due.

Il cacciatore, di nome Fyrad, ti invita al suo accampamento nelle colline. Presto calerà il crepuscolo, e i venti gelidi si stanno facendo sempre più freddi, perciò accetti volentieri la sua offerta di cibo e di un caldo riparo.

Vai al **175**.

341

Non appena il garzone di stalla sella Bracer, tu monti in groppa e ti allontani al galoppo. Decidi di non dormire per questa notte e cominci il viaggio verso nord senza ulteriori indugi. Poco dopo la mezzanotte, attraversi le rovine della Porta Orientale di Helgor e ti avvii lungo un sentiero che si snoda tortuoso verso nord-est in direzione del Fiume Storn. La luna splende nel cielo, illuminando il sentiero della sua fredda luce. A nord sta infuriando una tempesta elettrica; lampi e fulmini biforcuti illuminano l'orizzonte e il cielo cupo, mentre le buie colline echeggiano del rombo di tuoni lontani.

Hai percorso poco più di dieci chilometri quando il sentiero a poco a poco si estingue. Prosegui nella brughiera per qualche miglio ancora fino a quando non trovi un altro sentiero, ancora più fangoso e tortuoso del primo. Alcune tracce fresche chiaramente distinguibili nel fango morbido conducono verso nord- est; incuriosito dalla loro presenza, smonti da cavallo per osservarle più da vicino.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni rango di Grande Maestro superiore a quello di Grande Guardiano Ramas che hai raggiunto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **307**.
Se va da 5 in poi, vai al **256**.

342

Dal momento che il cavallo si rifiuta di avvicinarsi agli alberi, tu smonti e assicuri le briglie attorno a un masso vicino prima di avviarti a piedi verso la gola. Al di là della macchia d'alberi scopri una radura nella quale dozzine di basse tombe sono sistemate in circolo; togli alcune pietre e del terriccio dalla tomba più vicina e scopri il cadavere di un uomo vestito di una tunica rossa, o quel che di essa rimane; il cappuccio nero

bordato di simboli e di piccoli teschi lo identifica come uno degli accoliti di Vashna, molto probabilmente assalito, derubato e ucciso dai briganti qualche settimana fa. Evidentemente è in questa radura che essi sotterrano le loro vittime.

Se decidi di ispezionare l'abito dell'accolito, vai al **199**.

Se invece preferisci lasciare questo macabro luogo e tornare sul sentiero, vai al **156**.



343

Mentre l'accolito davanti a te attraversa l'arcata, il tuo sesto senso ti avverte di un pericolo imminente.

Se decidi di ignorare i tuoi sensi Ramas e di attraversare l'arcata, vai al **130**.

Se decidi di seguire il tuo sesto senso e di non attraversare l'arcata, vai al **28**.

344

Vieni svegliato nel cuore della notte dai mugolii nervosi della lince. Dapprima, vista la luce che inonda la grotta, pensi che il nuovo giorno sia sorto, ma quando ti affacci all'entrata della grotta per osservare il panorama circostante, capisci che quella luce ha un'origine ben più sinistra.

Il cielo è affollato di orde di fantasmi luminescenti e vocianti, che si riversano nella gola dalle nuvole della tempesta e toccano le punte degli alberi gridando e ululando come streghe infuriate. Tre di queste spaventose apparizioni passano a poca distanza dall'imbocco della grotta e spaventano la lince e il suo cucciolo, i quali scappano terrificati a rifugiarsi tra il folto degli alberi.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **283**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **19**.

345 *(fig. 20)*

Il tempo passa; ti sembra che grumi di luce passino accanto ai tuoi occhi, mentre deboli rumori lontani giungono alle tue orecchie portati dal vento. Poi, tanto improvvisamente quanto era cominciata, l'impressione di stare cadendo in un vortice di vuoto nero cessa. Ti ritrovi scaraventato su un terreno roccioso e bagnato: la pioggia batte sulla tua faccia, e quando apri gli occhi capisci di essere tornato nel Magnamund... dove un terribile pericolo ti aspetta!

"Uccidetelo!" È la voce dell'Arcidruido Cadak. Sei riemerso dal cancello dell'ombra e ora ti trovi tra il grande arco scintillante e il piedestallo di Cadak. Hai appena avuto il tempo di tirarti in piedi che un'orda di


(fig. 20) Un'orda di accoliti avanza minacciosa verso di te.

accoliti assetati di vendetta già avanza minacciosamente verso di te.

Accoliti di Vashna:

Combattività 40 — Resistenza 45

Se decidi di usare l'Asta della Morte come arma da combattimento, aggiungi 10 alla tua Combattività.

Se vinci questo combattimento (usando l'Asta della Morte), vai al **26**.

Se vinci questo combattimento (senza usare l'Asta della Morte), vai al **324**.

346

Servendoti delle tue formidabili facoltà, crei un muro protettivo attorno a te che ha il potere di allontanare i poteri psichici incantatori della donna, il cui incantesimo rimbalza e all'improvviso vince completamente i suoi poteri: in un attimo la luce svanisce dai suoi occhi mentre il suo viso diventa immobile e inespressivo come quello di un automa.

Vai al **115**.

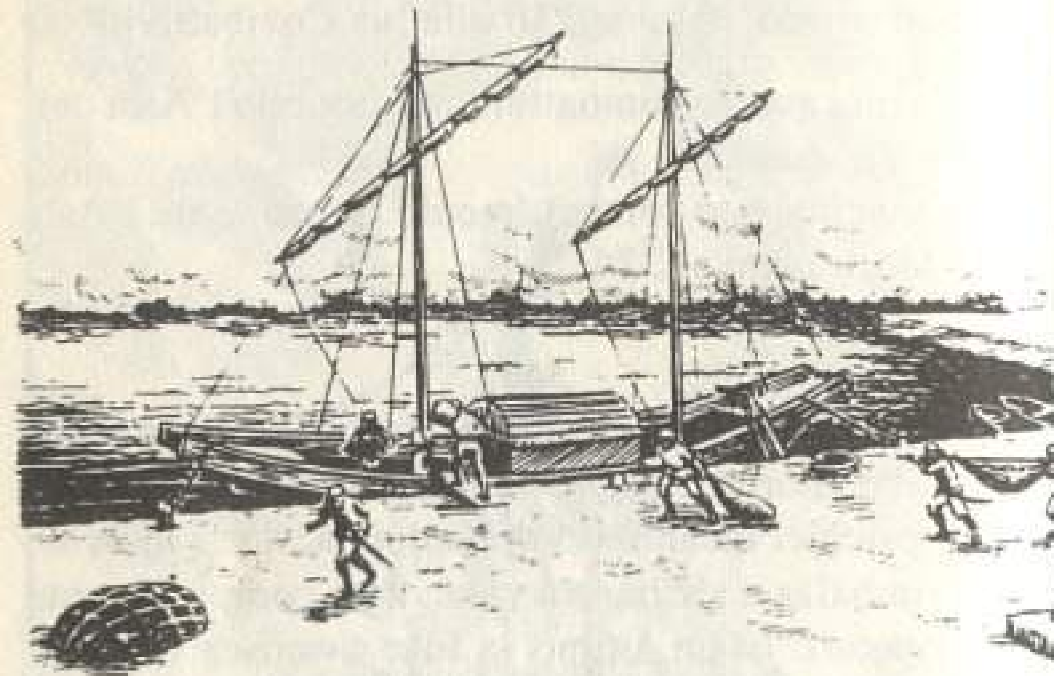
347

Uccidi tutti gli sciacalli tranne uno, il quale, tutto ammaccato e ferito e con la pelliccia macchiata di sangue, se ne fugge lungo la spiaggia. Ti fermi per pulire la tua arma del sangue delle bestie, poi rimonti in sella e ti avvii lungo la costa rocciosa, rinunciando alla protezione dei massi per timore che altri sciacalli possano sopraggiungere nel corso della notte.

Fortunatamente presto il percorso diventa meno impervio e, al calar della notte, arrivi nei pressi di una

baietta riparata, nella quale trovi un'insenatura dove accamparti. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **296**.



348

Dopo aver ucciso anche l'ultimo dei Vakovariani, ti allontani dai corpi dei tuoi nemici e ti asciughi il sudore che ti imperla la fronte. Hai eliminato tutti i tuoi avversari, ma riesci distintamente a sentire il rumore dei passi affrettati di altri briganti che si stanno avvicinando per ucciderti.

Ti ritiri tra il folto degli alberi e, servendoti delle tue facoltà Ramastan della sparizione, ti nascondi alla loro vista. Troppo ansiosi di farti fuori, i briganti non si accorgono che sei riuscito a superare la loro linea e ad aggirarli da dietro; sei sfuggito al loro inseguimento, ma temi ancora che possano trovare il tuo cavallo. Ti sposti su un masso più alto degli altri, da dove riesci a vedere il boschetto; scorgi il capo della banda e altri tre briganti accovacciati dietro al tronco di un grosso albero caduto.

Se possiedi un Arco e decidi di tirare una Freccia contro il capo dei briganti, vai al **304**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usare l'incantesimo "Controllo Mentale", vai al **212**.

Se decidi di rimanere ad osservare i briganti ancora un po', vai al **98**.



349

Mentre ti avvicini al contenitore dell'acqua, senti che l'oggetto diventa sempre più caldo nella tua tasca. Le tue facoltà Ramastan della Difesa ti proteggono dal calore, ciò nonostante non riesci a impedire che la tua tunica prenda fuoco. Spegni immediatamente le fiamme, ma le volute di fumo che si levano dal tuo mantello incuriosiscono gli accoliti alle tue spalle.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai all'**86**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, hai raggiun-

to il rango di Signore del Sole e desideri usare questa Disciplina, vai al **237**.

Se non possiedi nessuna di queste arti o preferisci non usarle, vai al **186**.

350

All'improvviso l'infuriare dei venti cessa e tu cadi privo di sensi sul pavimento. Quando ti risvegli, scopri di essere completamente solo. Il crollo del cancello dell'ombra e il vortice di venti hanno distrutto ogni cosa: non vedi nessun accolito, nessun arco, nessuna Asta della Morte, niente. Virtualmente, il folle piano di Cadak sembra essere andato in fumo.

Congratulazioni, Grande Maestro Lupo Solitario. Hai trionfato ancora. Hai mandato all'aria il piano di risurrezione di Vashna e hai salvato il Magnamund da un pericolo di incalcolabili conseguenze. Ma la battaglia contro il Male non è ancora finita. Il crollo del grande cancello ha distrutto ogni cosa... ogni cosa, cioè, con un'unica eccezione. E sarà proprio questa eccezione il pericolo che dovrai affrontare nella prossima avventura, intitolata:

Il Signore della Morte di Ixia



TABELLA DEL DESTINO

8	4	6	1	0	5	6	8	3	2
0	6	3	6	0	5	8	7	4	9
7	5	6	2	5	8	4	8	1	6
5	3	4	7	6	5	8	5	0	9
0	1	9	6	2	9	8	3	1	8
2	7	1	4	1	2	7	4	8	5
1	0	6	7	8	0	2	3	1	0
6	8	0	2	4	9	5	6	2	9
5	4	8	7	8	5	2	7	0	8
1	6	3	2	9	4	1	4	5	7

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1		+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più	
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2	3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	1
	LS	M	M	–8	–6	–6	–5	5	–5	–4	–4	–4	–3	–3	
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3	4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	2
	LS	M	–8	–7	–6	–5	–5	4	–4	–3	–3	–3	–3	–2	
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4	5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	3
	LS	–8	–7	–6	–5	–5	–4	4	–3	–3	–3	–2	–2	–2	
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5	6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	4
	LS	–8	–7	–6	–5	–4	–4	3	–3	–2	–2	–2	–2	–2	
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6	7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	5
	LS	–7	–6	–5	–4	–4	–3	2	–2	–2	–2	–2	–2	–1	
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7	8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	6
	LS	–6	–6	–5	–4	–3	–2	2	–2	–2	–1	–1	–1	–1	
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	7
	LS	–5	–5	–4	–3	–2	–2	1	–1	–1	–0	–0	–0	–0	
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	0	–11	–12	–14	–16	–18	M	8
	LS	–4	–4	–3	–2	–1	–1	0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	1	–12	–14	–16	–18	M	M	9
	LS	–3	–3	–2	–0	–0	–0	0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	2	–14	–16	–18	M	M	M	0
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARI = MORTO

IL RITORNO DI VASHNA

16



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Nelle terre selvagge al limitare del Maakengorge, la voragine infernale nel cuore del Magnamund, strani e inspiegabili eventi stanno avendo luogo: luci misteriose illuminano le acque del lago vicino, tempeste magnetiche squassano le terre circostanti. Naar sta meditando vendetta... forse lo spirito di Vashna, il più terribile dei Signori delle Tenebre, sta per risorgere dagli abissi del Maakengorge... A te, Lupo Solitario, il difficile compito di scoprirlo.

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-418-0

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu